Nintendo Switch · 3DS · 2DS · eShop · Retro

05/20 · Ausgabe 277 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904907 05

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

SO VIELE SPIELE!

ALLE NEUEN INDIE-GAMES

für Switch in der Vorschau

ANIMAL CROSSING NEW HORIZONS

Unser Test zum Mehrspielermodus

+ Tipps auf 10 Seiten

- Der komplette Guide mit allen Arten: So fangt ihr alle Insekten und Fische!
- Drei Wege, um schnell reich zu werden!
- Alles zur Kraft der Früchte!

SPECIAL

THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD

Die Entstehungsgeschichte des Meilensteins

FET!

Zwei DVDs!

PLUS 16 Seiten extra!

Inkl. Top-Vollversion!

PC GAMES – WISSEN, WAS GESPIELT WIRD

WWW.PCGAMES.DE | AUCH DIGITAL ERHÄLTLICH

Ein Produkt der COMPUTEC MARQUARD MEDIA GROUP

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Wir leben in spannenden Zeiten. Dies ist die erste Ausgabe der N-ZONE, die zum großen Teil in den eigenen vier Wänden der Redakteure und Layouter entstand. Die Corona-Pandemie hat eben Auswirkungen auf alle Bereiche des Lebens, auch auf die Produktion unseres Magazins. Dennoch haben wir wieder alles gegeben, um das Heft mit Themen zu füllen, die euch zumindest ein wenig vom momentan alles andere als alltäglichen Alltag ablenken. Zum Beispiel mit unserem Magazinartikel zum Thema Challenges in Spielen, mit denen ihr vielleicht schon abgeschlossen habt. Wir hoffen, euch Anregungen geben zu können, die euch das Aussitzen der Krise kurzweiliger gestalten.

Seit der letzten Ausgabe fanden zwei Nintendo Directs statt – eine davon jedoch zu knapp, um alle Infos ins Heft zu packen. Das holen wir nächsten Monat nach! Alle Infos zu den neuen Nindie-Titeln haben wir aber für euch in dieser Ausgabe zusammengefasst – da ist für jeden etwas dabei! Solltet ihr hingegen, so wie viele Nintendo-Spieler, momentan nur das Eine im Kopf haben (nämlich Animal Crossing), dann empfehlen wir euch den Blick in unseren Service-Bereich. Dort findet ihr nämlich nicht nur allgemeine Tipps, sondern auch Wege, wie ihr schnell reich werdet, und nicht zuletzt die komplette Auflistung aller Fische und Insekten, die ihr im Spiel fangen könnt. Das wird euch eine Weile beschäftigen!

Im Testbereich haben wir neben einer Betrachtung der Mehrspielerfunktionen von Animal Crossing für euch Saints Row 4 unter die Lupe genommen, Exit the Gungeon und Doom 64 gespielt. Und im Magazin-Teil berichten wir von der Entstehungsgeschichte des Meisterwerkes The Legend of Zelda: Breath of the Wild. In der Kolumne zu Worms und im Retro-Riesenartikel zu Conker's Bad Fur Day schauen wir noch weiter zurück und schwelgen in Erinnerungen an die Kultklassiker. Dazu kommen – ihr ahnt es schon – unsere üblichen Rubriken wie die Interaktiv-Seiten, die Leserbriefe, die Kolumne „Thema des Monats", die Zeitreise und vieles mehr!

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe und beste Gesundheit wünscht

eure Katharina!

ZAHLEN & FAKTEN 05/2020

Zwei Gewinner
Der Zufallszahlengenerator hat entschieden: Herzlichen Glückwunsch an Alexander Bayer und Stefan Luck! Alexander gewinnt das Spiel Metro Redux für Switch, Stefan das Spiel und die Deluxe-Romanausgabe. Vielen Dank an alle Teilnehmer, insbesondere für die vielen lieben Wünsche und Texte, die ihr uns gesendet habt!

9 von 10 Redakteuren
spielen momentan Animal Crossing. Sogar die Personen, die sonst mit Nintendo-Spielen gar nichts am Hut haben. Ob alle dranbleiben? Wir wagen es mal zu bezweifeln, aber der Umstand zeigt ohne Frage, dass die Lebenssimulation gerade ein echt heißes Thema ist. Und das gilt weltweit – die Verkaufszahlen sind beeindruckend.

HEFTINHALT 05/2020

START

Editorial 03

Heftinhalt 04

Aktuelles 06

MAGAZIN

The Making of The Legend of Zelda: Breath of the Wild 12

Challenges gegen die Langeweile 16

Wieso Farmspiele derzeit genau das Richtige sind (Kolumne) 20

Happy Birthday, Nintendo Switch! 22

25 Jahre Worms (Kolumne) 26

VORSCHAU

Nintendos Indie-Offensive 30

Trials of Mana 38

Streets of Rage 4 42

Dangerous Driving 2 46

Ghostrunner 48

Termine 50

TEST

Team & Meinungsmache 52

Animal Crossing: New Horizons – Mehrspielerfunktionen 54

Doom 64 56

Saints Row 4: Re-Elected 58

Exit the Gungeon 60

Topspiele 62

SERVICE

Animal Crossing: New Horizons – Tipps, Guides und Tricks 66

RETRO

Conker's Bad Fur Day 76

N-ZONE Zeitreise 84

COMMUNITY

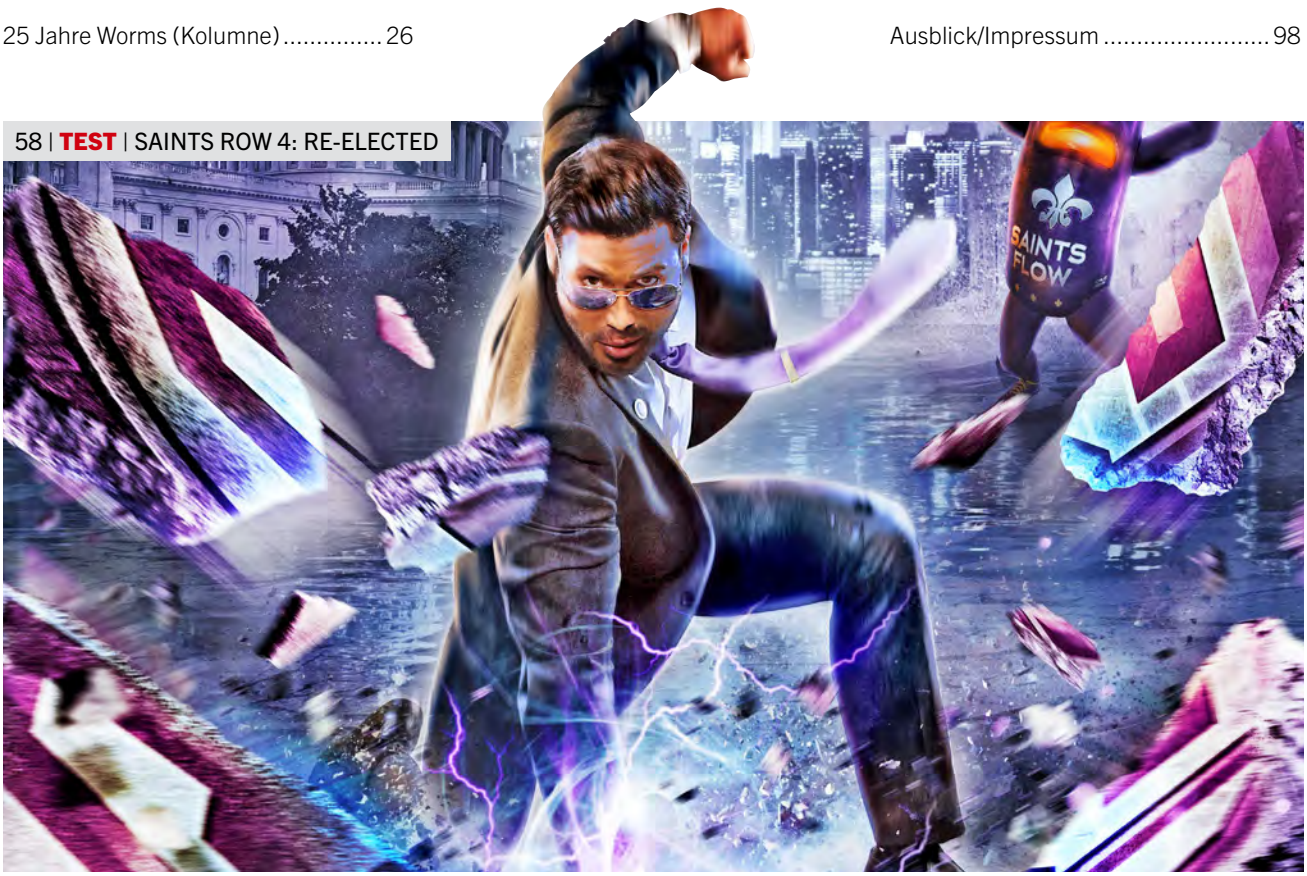
Interaktiv 86

Leserbriefe 92

FINALE

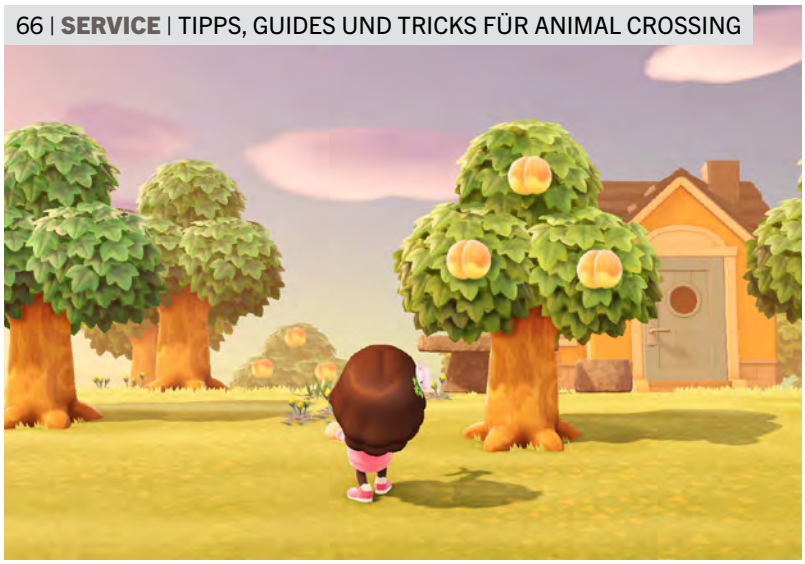
Thema des Monats 96

Ausblick/Impressum 98

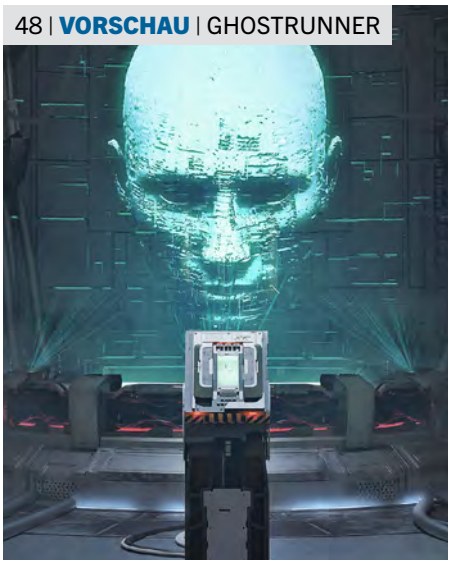


58 | TEST | SAINTS ROW 4: RE-ELECTED

66 | SERVICE | TIPPS, GUIDES UND TRICKS FÜR ANIMAL CROSSING



48 | VORSCHAU | GHOSTRUNNER



60 | TEST | EXIT THE GUNGEON

30 | VORSCHAU | NINTENDOS INDIE-OFFENSIVE

12 | MAGAZIN | THE MAKING OF THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

E3 2020 ABGESAGT

Die jährliche Spielemesse fällt heuer zum ersten Mal aus. Schuld ist die aktuelle Krisensituation.

Bekanntermaßen fallen schon seit geraumer Zeit und voraussichtlich auch noch für eine ganze Weile zahlreiche Großveranstaltungen aufgrund der anhaltenden schwierigen Situation rund um das neuartige Coronavirus namens Covid-19 weltweit aus. Davor ist auch der Gaming-Kosmos nicht gefeit. So mutmaßten viele Spiele-Fans schon Anfang März, ob die E3 wie geplant im Juni stattfinden würde – „wohl eher nicht“ meinten die einen, „ganz bestimmt“ wiederum die anderen. Gewissheit kehrte dann Mitte März ein: Die E3 2020 wurde offiziell abgesagt. Der Veranstalter ESA (Entertainment Software Association) gab dazu folgendes Statement ab: „Nach sorgfältigen Beratungen mit unseren Mitgliedsunternehmen über die Gesundheit und Sicherheit aller in unserer Branche, darunter unserer Fans, unserer Mitarbeiter, unserer Aussteller und unserer langjährigen E3-Partner, haben wir beschlossen, die für den 09. bis 11. Juni in Los Angeles geplante E3 2020 abzusagen.“ Immerhin: Die Verantwortlichen denken darüber nach, die E3 dieses Jahr stattdessen als reines Online-Event abzuhalten. Zu diesem Anlass soll es der Idee nach die üblichen Ankündigungen, Neuigkeiten und Co. geben. Der Zeitraum wäre dann wie für die ursprünglich geplante Messe im Juni. Ob daraus etwas wird? Auf der E3-Website (e3expo.com) will man Branche und Spieler auf dem aktuellen Stand der Entwicklungen halten. Gleichzeitig betonte die ESA, dass man sich schon darauf freue, die E3 2021 als „neu gestaltetes Event“ vorzustellen.

REGGIE BEI GAMESTOP!

Der ehemalige Nintendo-of-America-Präsident hat eine neue Berufung gefunden.

Eigentlich sollte es sein Abschied in den Ruhestand sein: Am 15. April 2019 verließ Reginald „Reggie“ Fils-Aimé Nintendo of America, wo er zuvor der Chef, genau genommen „Chief Operative Officer“, also COO war. Schon seit 2003 arbeitete er für den Nordamerika-Ableger des japanischen Unternehmens. Seitdem blieb er der Branche aber erhalten und hielt zum Beispiel zahlreiche Vorträge an Unis oder bei Veranstaltungen wie The Video Game Awards. Nun teilte Gamestop mit, dass deren „board of directors“ erweitert wurde, unter anderem um Reggie! Dort soll der Ex-Nintendo-Boss jetzt mit seiner Expertise bei der Transformation des Unternehmens helfen. Gamestop hatte in den letzten Jahren massive Probleme mit seinem Geschäft.

NINTENDO PLAYSTATION VERSTEIGERT

Die vermutlich letzte Nintendo Playstation kam unter den Hammer – für eine irrsinnige Summe.

In den 1990er-Jahren arbeiteten Nintendo und Sony zusammen an einer CD-Laufwerk-Erweiterung für das Super Nintendo. Nintendo machte im letzten Moment jedoch einen Rückzieher, die gemeinsame Konsole verließ nie den Prototypen-Status und Sony entwickelte fortan seine eigene Maschine – die spätere Playstation. So weit, so bekannt. Der vermutlich letzte in Umlauf befindliche Prototyp der Nintendo Playstation hat kürzlich den Besitzer gewechselt. Von Mitte Februar bis Anfang März lief die Auktion beim spezialisierten Online-Auktionshaus „Heritage Auctions“. Am Ende wechselte die weitestgehend funktionstüchtige Konsole den Besitzer für 300.000 US-Dollar plus 60.000 US-Dollar Auktionsgebühren. Das Gerät soll in Zukunft Teil von weltweit tourenden Ausstellungen zum Thema Gaming sein.

NINTENDO KOOPERIERT MIT LEGO

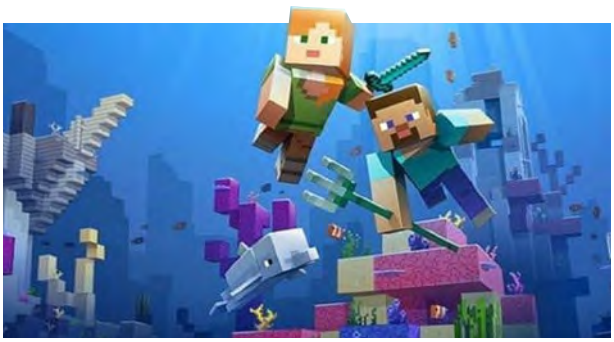
Noch dieses Jahr sollen mehrere interaktive Lego-Sets mit Super Mario erscheinen.

Mitte März kündigte Nintendo via Social Media etwas kryptisch eine Kooperation mit Lego an. Ein sieben Sekunden langes Video zeigte Super Mario in Klötzchenform. Nur wenige Tage danach folgte, immer noch Mitte März, die offizielle Ankündigung mit vielen Infos: Nintendo und Lego wollen zusammen noch dieses Jahr gleich mehrere interaktive Lego-Sets mit Super-Mario-Setting veröffentlichen! Die einzeln erhältlichen Sets, Preise derzeit noch unbekannt, enthalten jeweils einen Level-Abschnitt; diese können wiederum zusammengefügt und umgebaut werden. Zu den Sets gehören zahlreiche typische Elemente aus Mario-Spielen, zum Beispiel Fragezeichenblöcke, die Zielfahne, ein Toad-Haus, grüne Röhren, die ikonischen Bäume und Wolken, Berge und Co. Mit enthalten sind auch viele typische Widersacher wie beispielsweise Gumbas, Piranha-Pflanzen, Bowser Jr., Shy Guys, Blooper, Koopas, Lava Blubs, Monty Maulwurf und mehr. In einem Präsentationsvideo der neuen Lego-Sets ist auch ein Plastik-Yoshi zu sehen. Das Herzstück ist die Mario-Legofigur selbst: Diese verfügt über ein kleines Display in der Brust, auf dem unter anderem ein Timer und gesammelte Münzen angezeigt werden. Die in den Sets verbaute Elektronik ermöglicht nämlich das tatsächliche „Durchspielen“ der Lego-Mario-Levels. Mario verfügt außerdem über kleine Displays als Mund und Augen, womit verschiedene Gesichtsausdrücke dargestellt werden können.

MINECRAFT-FESTIVAL ABGESAGT

Die aktuelle Situation macht die notwendigen Vorbereitungen unmöglich.

Das Minecraft Festival fällt der aktuellen weltweiten Krisensituation zum Opfer. Die für September geplante Veranstaltung fällt heuer aus, wie Microsoft beziehungsweise Mojang mitteilten. Grund sei nicht direkt das neuartige Coronavirus Covid-19, sondern die durch die aktuelle Situation unmöglich gewordene Planung des ganzen Festivals. „Unsere Partner und Aussteller sind überall in der Welt verteilt und im Moment können wir mit vielen nicht so zusammenarbeiten, wie es eigentlich notwendig wäre“, heißt es im offiziellen Statement in einem Blogeintrag. Eine reine Online-Veranstaltung namens Minecraft Live soll aber stattfinden, das nächste Minecraft Festival ist derweil für den Herbst 2020 in Orlando, Florida geplant.



N-ZONE-STECKBRIEF #56

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Tom Nook

ERSTER AUFTRITT:
Dobutsu no Mori (2001)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Animal Crossing: New Leaf (2012)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Tom Nook ist eigentlich ein japanischer Marderhund. Außerhalb Japans ist er in den Animal-Crossing-Spielen aber stattdessen ein Waschbär.

KURZBIOGRAFIE:
Tom Nook, oft auch einfach nur als Nook bezeichnet, ist ein gewiefter Geschäftsmann, der das Geld liebt. In jedem Hauptspiel der Animal-Crossing-Reihe spielte er bisher eine zentrale Rolle im Geschehen. So ist er, je nach Ableger der Serie, in unterschiedlichen Funktionen tätig: Als Verkäufer, als Bauherr oder als Geschäftsführer. Er ist Onkel von zwei Neffen namens Nepp und Schlepp. Die arbeiten in den frühen Spielen als Verkäufer in seinem Laden mit dem Namen „HyperNook“. Nook hat offensichtlich auch eine Verbindung zu Sina aus der Schneiderei, mit der er in der Vergangenheit befreundet gewesen zu sein scheint – behauptet sie zumindest im Gespräch.

TRIVIA:
Tom Nook trinkt sehr gerne Kaffee. Klar, als umtriebiger Geschäftsmann. Dabei hat er eine spezielle Vorliebe für die Zubereitung des Heißgetränks: doppelte Röstung, viel Milch und dazu ein Löffel Zucker – so mag Nook seinen Kaffee am liebsten!

GDC HAT NEUEN TERMIN

Statt im März soll die Konferenz nun im August stattfinden – wenn denn bis dahin alles klappt.

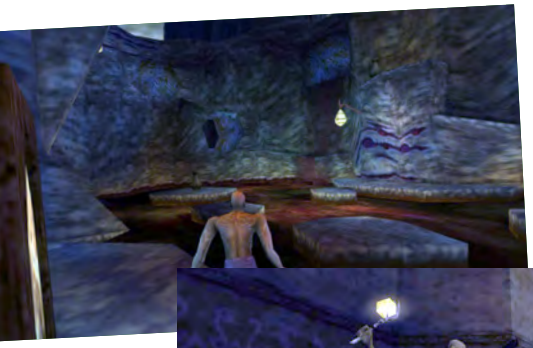
Normalerweise findet die GDC, also die Game Developers Conference, jedes Jahr statt. Für 2020 war die Veranstaltung eigentlich im März geplant und hätte in San Francisco abgehalten werden sollen. Aufgrund der aktuellen Lage jedoch wurde das Event nur wenige Wochen vor dem Start zunächst auf unbestimmte Zeit verschoben. Viele Unternehmen aus der Spielebranche, die auf der Messe dabei gewesen wären, verlegten ihre Panels, Ankündigungen und Co. kurzerhand ins Internet und haben so ihre Neuigkeiten trotzdem unter die Leute gebracht oder haben das in nächster Zeit noch ersatzweise vor. Auch die GDC-Awards wurden bereits vergeben. Trotzdem hat die Veranstaltung nun einen neuen Termin erhalten – und zwar soll die GDC 2020 vom 04. bis 06. August stattfinden. Ob dieses neue Datum aufgrund der sich immer weiter zuspitzenden Lage realistisch ist, ist indes fragwürdig, ebenso, mit welchen Inhalten und Vorträgen die Spielehersteller und Entwickler dann auftreten sollen. Potenziell findet bis dahin ja auch beispielsweise noch eine Online-E3 statt.

ERSTE ZAHLEN ZU POKÉMON HOME

Bereits im ersten Monat Millionen von Downloads für die neue Software sowie gute Umsätze.

Das US-amerikanische Marktforschungsinstitut SensorTower ermittelt immer wieder spannende Zahlen und Daten zu beispielsweise Apps oder Services, über die wir an dieser Stelle regelmäßig berichten. So auch kürzlich geschehen mit Pokémon Home, dem neuen, zum Teil kostenpflichtigen Onlineservice für Pokémon-Spieler. In der letzten N-ZONE-Ausgabe 04/2020 stellten wir Home vor und erklärten die Funktionsweise sowie das Zusammenspiel mit verschiedenen Pokémon-Spielen für Switch, 3DS, Mobile und Co. Pokémon Home wurde am 12. Februar für Switch, Android und iOS veröffentlicht. Im ersten Monat nach Release verzeichnete man 2,3 Millionen Downloads der Software insgesamt. Das führte im gleichen Zeitraum zu einem Umsatz von 2,6 Millionen US-Dollar. Recht ordentlich, bedenkt man, dass der Service zum Ausprobieren zunächst kostenlos ist. Wie SensorTower bemerkt, hat eine große Anzahl der Nutzer das Abo bereits kostenpflichtig verlängert. Die meisten Einnahmen erzielte Pokémon Home in den USA – schon über 1 Million US-Dollar in einem Monat.

SHADOW MAN ERSCHEINT FÜR SWITCH



Eine neu aufgelegte und verbesserte Variante des N64-Spiels soll für die Switch erscheinen. Datum noch unbekannt.

Am 31. Juli 1999 erschien Shadow Man für das Nintendo 64 (und PC, Windows sowie Dreamcast). Fast 21 Jahre später kündigten Valiant Entertainment und Nightdive Studios nun an, dass ein Remake des Spiels für PC und aktuelle Konsolen inklusive der Nintendo Switch erscheinen soll. Das ursprünglich entwickelnde Studio Acclaim Entertainment ging schon vor einigen Jahren pleite. Der Plan sehe vor, so die mittlerweile für die Marke Verantwortlichen, das alte Spiel so „zu erneuern, dass alle Erwartungen an einen modernen Titel erfüllt werden“. Die Grafik soll ordentlich überarbeitet und verbessert, die Auflösung erhöht sowie Pixel- und Schatteneffekte deutlich aufgehübscht werden. Zusätzlich soll es neue Inhalte geben, die eigentlich schon für das ursprüngliche Original geplant waren, aber seinerzeit nicht umgesetzt wurden. Es gibt zwar bisher weder Bewegtbildmaterial noch einen Termin oder wenigstens einen Release-Zeitraum für das Shadow-Man-Remake; immerhin wurden aber schon ein paar Bilder der Neuauflage gezeigt.

SWITCH ÜBERHOLT WII

In Japan hat sich die Switch bereits besser verkauft als die Wii – ein riesiger Erfolg.

Die Wii ist die erfolgreichste Heimkonsole von Nintendo, das gilt nach wie vor. Zumindest, wenn man die weltweiten Verkaufszahlen betrachtet. Nimmt man ausschließlich Nintendos Heimatland Japan ins Visier, ergibt sich seit Ende März ein anderes Bild. Dort nämlich hat die Switch in rund drei Jahren nach der Veröffentlichung mehr Einheiten abgesetzt als die Vorvorgänger-Konsole. Circa 12,75 Millionen Wii-Geräte fanden in Japan einen Käufer, bei der Switch waren es bis März 2020 bereits rund 12,8 Millionen. Wohlgemerkt dauerte es bei der Wii etwa zehn Jahre, um diese Zahl zu erreichen. Wichtig hierbei zu beachten: Switch und das Handheld-Schwestermodell Switch Lite werden zusammen betrachtet. Dennoch: Die Verkaufszahlen der Switch sind weltweit seit Release im ständigen Wachstum, in Japan sogar ganz besonders. Ein beachtlicher Erfolg für Nintendo, vor allem nach der gefloppten Wii U. Auch ohne großen neuen Nintendo-Release startete die Switch bereits mit dauerhaft hohen Verkaufszahlen ins aktuelle Jahr, der Release von Animal Crossing: New Horizons befeuerte die Verkäufe dann nochmals extrem. Unklar ist lediglich, ob Nintendo angesichts der aktuellen Weltlage schnell genug neue Hardware produzieren und ausliefern kann, um der enormen Nachfrage weiterhin gerecht werden zu können. Andernfalls könnte eine unausgeglichene Angebot-Nachfrage-Situation die Preise für Switch-Konsolen in die Höhe treiben.

NEUER MODUS FÜR PLAGUE INC.

Das Seuchen-Strategiespiel erhält per Update einen neuen Pandemie-Modus.

Schon seit einigen Jahren ist das Seuchen-Strategiespiel Plague Inc. auf dem Markt, auch für die Switch ist das Game verfügbar. Im Spiel geht es darum, die Weltbevölkerung mithilfe von Viren, Bakterien oder anderen Erregern zu dezimieren oder ganz auszulöschen. Klingt makaber, ist aber spielerisch spannend umgesetzt. Nun kündigte Entwickler Ndemic Creations an, das Spiel bald kostenlos um einen neuen Modus zu erweitern. Dabei wird das Ziel sein, die Welt vor einer Viren-Pandemie zu retten – also beispielsweise Covid-19. Gleichzeitig verkündete das Studio auch eine Spende von 250.000 US-Dollar an mehrere Organisationen als Unterstützung im Kampf gegen die aktuell vorherrschende Pandemie in der echten Welt.

XENOBLADE CHRONICLES IM MAI!

Die Gerüchte haben sich bewahrheitet: Die RPG-Neuauflage erscheint Ende Mai.

Wann erscheint eigentlich Xenoblade Chronicles: Definitive Edition für die Switch? Diese Frage stellten sich seit der Ankündigung im vergangenen September viele Fans der Reihe, zuletzt immer mehr. Kein Wunder, gab Nintendo doch seit der September-Direct lange Zeit keine weiteren Infos mehr zum Spiel preis. Dann tauchten zunächst Hinweise bei einem dänischen Händler auf, der als Release den 29. Mai 2020 angab. Die Gerüchteküche begann schnell zu brodeln. Weiter befeuert wurde sie durch andere Hinweise. Am Ende bewahrheiteten sich Ende März alle Gerüchte mit der unangekündigten Veröffentlichung einer Nintendo Direct Mini. Ja, Xenoblade Chronicles erscheint tatsächlich am 29. Mai für Switch.

ANIMAL CROSSING STARTET DURCH

Schon kurz nach Release zeichnet sich ein enormer Erfolg für das Spiel ab.

Animal Crossing: New Horizons ist extrem erfolgreich gestartet. In den UK-Spielecharts konnte das knuffige Spiel in der Release-Woche nicht nur auf dem ersten Platz landen, es ließ auch das zeitgleich erschienene Doom: Eternal hinter sich. Schon Ende März war das neue Animal Crossing das mit Abstand erfolgreichste und bestverkaufte Spiel der Reihe. In Nintendos Heimatland Japan ging allein die Retail-Version des Spiels in den ersten drei Tagen nach Release fast 1,9 Millionen Mal über die Ladentheke. Die digitalen Verkäufe im eShop sind dabei noch gar nicht mit einberechnet. Damit ließ das Spiel bereits kurz nach Start Pokémon Schwert & Schild hinter sich, das (mit beiden Versionen zusammen) im gleichen Zeitraum auf 1,36 Millionen Verkäufe kam und damit bisher den besten Start hinlegen konnte. Auch die Switch-Verkäufe wurden weltweit und besonders in Japan durch den Release von Animal Crossing: New Horizons enorm befeuert.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1341: Luigis Latzhosen in Super Smash Bros. haben einen leichten Lila-Stich anstatt dem üblichen Blau. Das ähnelt am ehesten seinem Auftritt in Super Mario World.

1342: Während man in allen westlichen Versionen von Super Smash Bros. nach Beenden des Classic-Modus mit einem Schlussbild seiner Figur belohnt wird, fehlen diese Gratulations-Panoramas in der originalen Japan-Version gänzlich.

1343: Obwohl nie regulär sichtbar, besitzt das Charaktermodell von Meta-Ridley aus Super Smash Bros. Brawl innerhalb der gepanzerten Brust eine Textur des freien Herzens – die Schwachstelle des Bösewichts aus der Metroid-Prime-Reihe.

1344: Masahiro Sakurai, der Mann hinter der Super-Smash-Bros.-Reihe, verriet in einem Interview, dass er die Gast-Figur Pac-Man in Super Smash Bros. für 3DS/Wii U nicht zur Kämpferriege hinzugefügt hätte, wenn Bandai Namco statt des klassischen Aussehens das neue Design aus Pac-Man und die Geisterabenteuer verlangt hätte.

1345: Auf den Punkt gebracht: Sieht man sich in Super Smash Bros. Ultimate bei der Prozentanzeige zu Matchbeginn ganz genau den Punkt an und vergleicht dessen Position mit der Anzeige ab dem ersten erlittenen Schaden, bemerkt man, dass er ab diesem Zeitpunkt etwas nach oben rutscht und für den Rest des Kampfes in dieser Höhe bleibt.

1346: Armer König Wart: In Super Smash Bros. Ultimate stellt der Krötenkönig aus dem Traumland Subcon, der Welt aus Super Mario Bros. 2, einen der vielen Geister dar. Jedoch scheint sich Nintendo nicht mehr an seinen Namen zu erinnern und hat ihn hier schlichtweg in Willi umgetauft.

1347: Beinahe hätten westliche Spieler auf Marth, Roy, Ike und alle nachfolgenden Fire-Emblem-Veteranen in der Super-Smash-Bros.-Serie verzichten müssen. In SSB Melee sollten Marth und Roy zuerst Japan-only sein, man entschied sich letztendlich dagegen. Zudem sollte Ness durch Lucas ersetzt werden, doch die Verschiebung von Mother 3 verzögerte den Auftritt von Lucas wieder um mehrere Jahre.

1348: Auf dem Boxart von Super Smash Bros. Ultimate sind zahlreiche ikonische Recken der Nintendo-Klopperei zu sehen, unter anderem auch wahre Langzeit-Legenden wie Mario, Link, Pikachu und Yoshi … wenn man die USK-Versionen außen vor lässt. Aufgrund des großen USK-Zeichens fehlt einzig in diesen Versionen Yoshi auf dem Cover ersatzlos, während Pikachus Position etwas abgeändert wurde.

1349: Joker, ein Gastkämpfer in Super Smash Bros. Ultimate, posiert bei seinem Taunts mit dem Persona-5-Maskottchen Morgana. Morgana taucht jedoch nicht auf, wenn sich mehr als vier Kämpfer zugleich auf der Stage befinden.

1350: Nur einen Monat vor dem Release von Super Smash Bros. Ultimate musste ein optisch mehr an das Originalspiel angepasster Angriff von Mr. Game & Watch verändert werden, um Kontroversen zu entgehen. So sollte der Feuerangriff wie im 1982 veröffentlichten Fire Attack aussehen, wo die Spielfigur einem amerikanischen Ureinwohner samt Federschmuck ähnelte. Die finale Version verzichtet auf diese heutzutage unzeitgemäße Darstellung.

Euer Lieblings-Magazin auch digital lesen!

N-ZONE gibt es in allen Variationen:

Ihr müsst euch nur noch entscheiden, wie ihr euer Lieblings-Magazin lesen wollt: in gedruckter oder digitaler Form, einzeln oder im Abo.

Einfach, bequem, flexibel und immer dabei.

Oder wollt ihr mal ein anderes Magazin ausprobieren?

Alle Magazine gibt es für Tablet, Smartphone, Kindle Fire, im Browser und klassisch am Kiosk.

shop.computec.de

Oder einfach in eurem Store nach dem Namen des Magazins suchen.

Available on the App Store · JETZT BEI Google Play · Available on kindle fire

Ein Angebot der COMPUTEC MARQUARD MEDIA GROUP

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

SO ENTSTAND NINTENDOS OPEN-WORLD-HIT

Mit mehr als 17,8 Millionen verkauften Einheiten ist The Legend of Zelda: Breath of the Wild das bisher erfolgreichste Zelda-Spiel überhaupt. Um den dritten Geburtstag des Switch- und Wii-U-Hits gebührend zu zelebrieren, blicken wir zurück auf die knapp fünfjährige Entstehungsgeschichte.

Wie lässt sich eine ohnehin schon überragende Spieleserie nochmals verbessern? Genau diese quälende Frage stellt sich auch das Team rund um Spieldirektor Hidemaro Fujibayashi, als es im Januar 2013 mit den Arbeiten an The Legend of Zelda: Breath of the Wild beginnt. Fujibayashi, der mehr als 20 Jahre Zelda-Entwicklungserfahrung vorweisen kann, erarbeitet zusammen mit Serienveteran Eiji Aonuma ein Konzept, das fortan den gesamten Entwicklungsprozess des Spiels maßgeblich bestimmen wird.

Die Idee: Um erfolgreich zu sein, muss das neue The Legend of Zelda einerseits die Essenz der Serie beibehalten, während es andererseits mit bereits bestehenden Konventionen bricht. „Unser Ziel war es, ein Abenteuer zu entwerfen, bei dem der Spieler Freiheit erfahren kann“, so Fujibayashi während eines Panels auf der Game Developers Conference 2017, das ihr auf Youtube auch selbst ansehen könnt.

Einer der ersten Schritte des Designteams besteht darin, etablierte Konventionen noch einmal ganz genau unter die Lupe zu nehmen. Ziel dabei ist es, die Struktur des Spiels so zu verändern, dass sie sich insgesamt nicht mehr passiv, sondern aktiv anfühlt. Mit anderen Worten: Der Spieler soll sich nicht mehr in vorgegebenen Leveldesign-Grenzen bewegen, sondern aktiver als je zuvor mit dem Spiel und seiner Welt interagieren.

Um genau das in die Tat umzusetzen, trennt sich Fujibayashi zunächst von etwas, das er selbst gerne als „unpassierbare Wände“ bezeichnet. Das Team baut dazu

Die Spielwelt von Breath of the Wild ist etwa zwölf Mal so groß wie die von Twilight Princess aus dem Jahr 2006. Als Inspirationsquelle für das Design diente Kyoto – die Stadt, in der auch Nintendo Japan sein Hauptquartier hat. (Bild: Nintendo)

Brich die Konventionen! Unter diesem Motto sammelte das Entwicklerteam immer wieder neue Ideen. Ein Designer schlug etwa vor, dass ein riesiges Ufo über Hyrule auftaucht und Vieh auf den Weiden entführt. (Bild: Nintendo)

Als erstes Zelda-Spiel überhaupt bietet Breath of the Wild Sprachausgabe, und zwar in allen Zwischensequenzen. Einzig und allein Link bleibt stumm, damit sich Spieler besser in seine Rolle hinein versetzen können. (Bild: Nintendo)

Trotz der massiven Open World gelang es Speedrunner sketodara01414, Breath of the Wild in nur 28 Minuten und 59 Sekunden ohne Amiibo-Unterstützung abzuschließen. Das dazugehörige Youtube-Video hat mittlerweile 3,3 Millionen Aufrufe. (Bild: Nintendo)

eine Art Versuchskaninchen-Areal und definiert alle Wände so, dass Protagonist Link sie erklimmen kann. Beschränkt wird er dabei nur durch seine Ausdauer-Anzeige. „Wände, die einst Grenzen waren, wurden so zu einem neuen, alternativen Pfad", schwärmt Fujibayashi.

Grenzenlose Freiheit

Doch nicht nur das Klettern sorgt für ganz neue spielerische Freiheiten, sondern auch die Ergänzung eines prominenten Spezialgegenstands. Fujibayashi: „Indem wir den Gleiter einführten, konnte der Held nach einem langen Kletteraufstieg durch die Lüfte segeln und im Grunde genommen hinfliegen, wohin er wollte." Spätestens jetzt sind sich die Projektleiter sicher: Breath of the Wild wird ein Open-World-Abenteuer, in dem Link eine nahtlos zusammenhängende Welt nach Belieben erkunden kann. „Auf gewisse Weise ist unser Ansatz allerdings auch eine Reise zurück zu den Wurzeln", erläutert Fujibayashi in Teil zwei des offiziellen Making-of-Videos. „Denn schon im originalen The Legend of Zelda für das Nintendo Entertainment System konnten Spieler eine riesige offene Welt frei erforschen und alles in ihrem eigenen Tempo entdecken."

Wie groß darf eine offene Welt maximal sein, damit sich Spieler darin nicht verloren fühlen? Und welche Ausdehnungen muss sie mindestens haben, damit man sich darin nicht langweilt und immer wieder Neues entdeckt? Nintendo löst dieses Problem vergleichsweise pragmatisch. „Der einfachste Weg für uns, ein Gefühl für Größe und Distanzen zu entwickeln, war, an Kyoto zu denken", gibt Fujibayashi zu Protokoll. „Nintendo stammt aus Kyoto, und auch ich bin aus Kyoto. Ich wurde hier geboren und großgezogen. Indem ich die Geografie von Kyoto auf das Spiel anwendete, war es ein Leichtes für mich, mir die Entfernungen von Nord nach Süd und von Ost nach West vorzustellen. Ich konnte mir zum Beispiel vorstellen, wie müde ich wäre, wenn ich einmal quer hindurchlaufen würde. Wie viel Zeit es kosten würde und wie schnell ein Pferd diese Distanz bewältigen würde." Die Folge: Nach viel Experimentieren kommt das Team zu dem Schluss, dass die neue Open World in etwa zwölf Mal so groß sein würde wie die Spielwelt des 2006 für Gamecube und Wii veröffentlichten The Legend of Zelda: Twilight Princess.

Prototyping in 2D

Schon bald sind sich Fujibayashi und Aonuma zudem darüber einig, dass das Spiel Interaktionsobjekte haben muss, die auf vielfältige Art auf die Aktionen des Spielers reagieren und sich gegenseitig beeinflussen.

Doch wie genau könnte man alle diese neuartigen Konzepte effizient und kostengünstig testen? Fujibayashi fasst den Entschluss, einen 2D-Prototypen seiner Spielideen zu entwerfen, der optisch an das allererste Zelda für das NES erinnert. Gleichzeitig würde ihm dies die Möglichkeit geben, sein Konzept dem Rest des Teams leicht verständlich näher zu bringen. „Ich nahm die Charakterdaten, gab sie unserem technischen Direktor Takuhiro Dohta und bat ihn, das für mich umzusetzen", so Fujibayashi. Der daraus resultierende Prototyp mit Pixeloptik kann durchaus beeindrucken. Zu sehen ist ein Link mit blauem Outfit, der auf vielfältige Weise mit der Umgebung interagiert. Schießt Link beispielsweise mit Pfeilen durch ein Lagerfeuer hindurch auf einen Baum, fangen die Pfeile Feuer und stecken den Baum in Brand. Gleiches geschieht, wenn Link einen Holzstock am Lagerfeuer entzündet und damit dann Büsche berührt.

Schubst der 2D-Held dagegen einen herumliegenden Baumstamm ins Wasser, schwimmt dieser an der Oberfläche und dient Link als eine Art Brücke, um den Fluss zu überqueren. Oder aber die Strömung erfasst den Baumstamm und treibt ihn flussabwärts. Im 2D-Prototypen kann der Protagonist sogar Windböen losschicken, die nicht nur Gegner zurückwerfen, sondern auch die Blätter angrenzender Bäume in die entsprechende Richtung wehen.

Das Schöne schon hier: Wie sich der Spieler einen Weg durch die aus Top-Down-Perspektive dargestellte Umgebung bahnt, ist letztendlich ganz ihm selbst überlassen. „Durch dieses simple Experiment konnten wir recht schnell entscheiden, was wir am Kern-Gameplay der Serie ändern und was nicht. Als wir dann anfingen, das Ganze in 3D umzusetzen und wir mehr und mehr Details ergänzten, merkten wir allerdings auch, wie viel Arbeit da auf uns zukommen würde", erinnert sich Fujibayashi heute an diese Zeit. Um den Flow an frischen Ideen während der Produktion aufrechtzuerhalten, ermuntert man das Team immer wieder, an einem abteilungsspezifischen Nachrichtenbrett Vorschläge für weitere Gamedesign-Ansätze niederzuschreiben. Wie verrückt diese sind, spielt dabei keine Rolle. „Einige der jungen Designer kamen mit ziemlich einzigartigen Ideen daher. Eine davon sah vor, dass ein gigantisches Ufo in die Spielwelt schwebt und alle Rinder entführt. Oder aber, dass riesige Lasergeschütze die Spielwelt unter Beschuss nehmen, während Link durch das Chaos des Schlachtfelds rennt. Unsere Entwickler bauten letztgenannte Szene sogar mit einigen unserer Tools nach und reichten sie zusammen mit ihrem Nachrichtenbrett-Vorschlag ein", verrät Art Director Satoru Takizawa im ersten Teil des offiziellen Making-of-Videos.

Ein Hoch auf die Havok-Engine

Schlüsselkomponente, um Breath of the Wild technisch umzusetzen, ist die Physik-Engine des Spiels. Zunächst setzt Nintendo dafür auf hauseigene Technologie. Als diese jedoch an ihre Grenzen stößt, entscheidet sich der technische Direktor Takuhiro Dohta, die Physik-Engine eines Drittherstellers einzusetzen. „Nach zahlreichen Tests entschlossen wir uns, Havok für unsere Physik-Simulation zu verwenden. Die Stabilität und Robustheit sowie ihre unzähligen Erfolgsgeschichten in der Spieleindustrie machten Havok zu einer vielversprechenden Wahl", so Dohta während der Game Developers Conference 2017.

Und tatsächlich: Das Ergebnis kann sich mehr als sehen lassen und bereichert das Gameplay auf allen Ebenen. Dohta führt fort: „Unter anderem wollten wir Spielern die Möglichkeit geben, jedes Objekt

Während der Entwicklung wurde auch erwogen, NPCs sowie Link selbst schrumpfen zu lassen – ähnlich, wie man es aus The Legend of Zelda: The Minish Cap für den Game Boy Advance kennt. (Bild: Nintendo)

Ursprünglich wollte Nintendo die Wii-U-Fassung noch im Jahr 2015 auf den Markt bringen. Technische Probleme mit der Physik-Engine verhinderten dies jedoch – und zwar gleich zweimal. (Bild: Nintendo)

ihrer Wahl an jeden Ort auf der Karte zu transportieren. Wer sich anstrengt, kann beispielsweise einen riesigen Felsen aus dem Startgebiet des Spiels bis hin zu dem Areal rollen, wo der finale Bosskampf stattfindet.“ Steinbrocken Hänge hinabschubsen, damit sie Gegneransammlungen niederwalzen; metallene Objekte mit dem Magnetmodul so umplatzieren, dass künstliche Brücken entstehen; zeitliche Abläufe mit der Stasis-Rune unterbrechen, um Fallen auszuweichen; Bäume mit der Axt fällen, damit sie Link als improvisiertes Floß dienen – nach und nach gibt Nintendo dem Helden immer mehr Möglichkeiten an die Hand, Herausforderungen zu meistern.

Geht’s nach Produzent Eiji Aonuma, dann sorgt die Physik-Engine jedoch auch immer wieder für Situationen, die selbst die Entwickler so nicht vorhergesehen hatten. „Eines Tages schaute ich mir die aktuellste Version an“, so Aonuma in einem Interview mit der britischen Website Eurogamer. „Dabei fiel mir auf, dass zahlreiche Objekte, die eigentlich in einem bestimmten Gebiet hätten sein sollen, nicht dort waren. Ich war überrascht und verwirrt. Nachdem ich den Programmierer gefragt hatte, was los ist, erklärte er mir dann, der im Spiel simulierte Wind hätte die Objekte davongeweht.“

„Letztendlich wollten wir eine Welt erschaffen, in der simple Elemente komplexe Ergebnisse erzielen konnten“, fasst Dohta auf der GDC zusammen. Wer Breath of the Wild selbst gespielt hat, weiß, dass das in jeder Hinsicht gelungen ist.

Hauptsache, die Chemie stimmt

Viele Videospiele haben eine komplexe Physik-Engine. Nintendo reicht dies jedoch nicht, weshalb man im Laufe der Entwicklung auch eine Chemie-Engine ergänzt. Um die beiden Systeme klar voneinander zu trennen, wird die Physik-Engine fortan als „regelbasierter Bewegungskalkulator“ definiert. Die Chemie-Engine dagegen ist der „regelbasierte Zustandskalkulator“. Zugegeben, das klingt etwas kryptisch, meint aber letztendlich nur, dass der Zustand von Objekten in Breath of the Wild von einer Vielzahl von Einflüssen

15 SPANNENDE DETAILS AUS THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

The Legend of Zelda: Breath of the Wild ist vollgestopft mit kleinen Details, die man zunächst leicht übersieht. Hier eine Übersicht der Dinge, die bei Spielern für zahlreiche Wow-Momente gesorgt haben:

- Die Laserstrahlen der spinnenähnlichen Wächter-Einheiten können mit einem Schild reflektiert werden. Voraussetzung ist allerdings, dass das Timing stimmt.
- Werft ihr ein abgenutztes Schwert auf bestimmte Steine, verschlingen sie es und spucken wenig später eine praktisch nagelneue Waffe aus.
- Fackeln spenden Wärme: Hält man sie in kalten Umgebungen der Spielwelt in der Hand, benötigt man keine Schutzkleidung oder Tränke. Funktioniert übrigens auch mit einem Feuerstab.
- Haltet ihr euch in der Wüste im Schatten auf, sinkt die Temperaturanzeige leicht ab.
- Feuert ihr zweimal ins Auge des zyklopenähnlichen Gegners Hinox, schützt der sein Auge mit seiner linken Hand. Beschießt ihr die Panzerung an seinem Bein dagegen mit Feuerpfeilen, verschwindet diese. Greift ihr den Hinox dann an, nimmt er mehr Schaden.
- Während ihr durch die Luft gleitet, könnt ihr Bomben abwerfen.
- Lynel sind zentaurenähnliche Minibosse. Mit viel Geschick kann man sogar für kurze Zeit auf ihrem Rücken reiten.
- Das Gestein rund um Death Mountain ist kochend heiß. Lasst ihr in dieser Gegend rohes Fleisch auf den Boden fallen, transformiert es sich auf Anhieb in ein leckeres, gekochtes Steak.
- Einer der aufmerksamsten NPCs im Spiel ist Brigo. Beobachtet er Link dabei, wie er sich auf die Seite einer Brücke stellt, meldet er sich sofort zu Wort: „Warte ne Minute! Bitte, denk darüber nach, was du gerade tust.“
- Beschießt Link eine Metallkiste mit einem Strompfeil, erzeugt er ein elektromagnetisches Feld, das Feinden im Einzugsgebiet Schaden zufügt. Feuert ihr einen Strompfeil dagegen ins Wasser, sterben die Fische darin – sofern sie sich im Radius des Stromschlags befinden.
- Schneebälle verhalten sich im Spiel so, wie man es erwarten würde: Lässt man sie einen verschneiten Hang runterkullern, bleibt immer mehr Schnee an ihnen haften und sie werden immer größer.
- NPCs reagieren auf Links aktuelles Outfit und sprechen ihn bisweilen in Dialogen darauf an.
- Wird ein von euch in den Händen gehaltenes Huhn durch einen Gegner getroffen, eilen die Artgenossen des Federviehs heran, um den Gegner für sein Verhalten zu bestrafen. Letztendlich kann man Hühner mit diesem Trick als Waffe einsetzen. Sie reagieren zudem sehr nervös, wenn man mit einer Waffe in ihrer Nähe herumfuchtelt. Manche legen dabei sogar ein Ei.
- Schlafende Hinox-Riesen kratzen sich hin und wieder mit ihrer Hand am Bauch. Stellt man sich vorher ganz vorsichtig darauf, hebt euch die Kreatur – ohne dadurch aufzuwachen – auf ihren Wanst. Dort angekommen, könnt ihr dann zu ihrer Halskette schleichen und diese stibitzen.
- Je länger es regnet, desto mehr füllen sich Pfützen in der Spielwelt mit Wasser. Zeigt sich dagegen die Sonne, verdunstet das Wasser langsam wieder.

abhängen kann. Bestes Beispiel hierfür ist zweifelsohne die Temperaturanzeige unten rechts im Bild: Sie zeigt an, wie warm oder kalt es gerade in der Spielwelt ist. Sinkt die Temperatur zu sehr ab, beginnt Link zu frieren, Wasser verwandelt sich in Eis usw. Ist es dagegen zu heiß, verdampft Regenwasser aus Pfützen, explodieren sensible Bombenpfeile bei direktem Kontakt mit heißer Luft, wirbeln Luftströme Links Gleiter empor und vieles andere mehr. Ergebnis: Auch hierdurch wird die Zahl an spielerischen Möglichkeiten beeindruckend vervielfacht.

Eine weitere, zumindest für Nintendo-Verhältnisse fast schon revolutionäre Neuerung ist die Einführung von Sprachausgabe. „Breath of the Wild unterstützt acht verschiedene Sprachen“, resümiert Aonuma. „Spieler aus Europa sagen immer wieder, dass ihre Kinder einige Spiele nicht ohne Hilfe spielen können, wenn das Spiel keine für sie verständliche Sprachausgabe hat. Also taten wir unser Bestes, um möglichst viele Sprachspuren anzubieten. Da wir mit den Lokalisierungsarbeiten früh anfingen, konnten wir ein Spiel ausliefern, das sich an Menschen in verschiedensten Sprachregionen richtet“. Apropos Sprachausgabe: Seit dem im Mai 2017 veröffentlichten Update ist es problemlos möglich, im Spiel zwischen Tonspuren zu wechseln, ohne dafür die Systemsprache umstellen zu müssen.

Und die Inspiration für das Design des Sheikah-Steins, die mysteriösen Schreine und die vielen anderen historischen Objekte in ganz Hyrule? Die stammt aus der Jōmon-Zeit – einer vergleichsweise unbekannten Epoche aus Japans Geschichte, die Historiker in etwa auf die Zeit von 1000 bis 300 Jahren vor Christus datieren. „Die Jōmon-Periode hat viele mystische und wundersame Nuancen, die wir sehr ansprechend fanden“, so der Art Director Takizawa.

Es ist vollbracht

Nach mehreren Terminverschiebungen ist es dann am 3. März 2017 endlich so weit: The Legend of Zelda: Breath of the Wild erscheint sowohl für Wii U als auch Nintendo Switch und begeistert Spieler und Kritiker auf der ganzen Welt. Binnen kurzer Zeit summiert sich die internationale Durchschnittswertung auf dem Portal Metacritic.com auf 97 von 100 Punkten. Eine Traumwertung, die Links Abenteuer gleichzeitig auf Platz eins einer ebenfalls von Metacritic erhobenen Top-10-Liste „Die besten Videospiele der Dekade“ katapultiert.

Rekordverdächtig sind auch die wenig später eintrudelnden Verkaufszahlen. Allein in den USA gehen im ersten Monat 925.000 Einheiten der Switch-Version sowie 75.000 Einheiten der Wii-Fassung über die Ladentische. Weltweit betrachtet kommen nochmals 2,76 Millionen Switch-Exemplare sowie 1,08 Millionen Wii-U-Versionen obendrauf. Und der Run auf das Action-Adventure reißt auch danach nicht ab: Zum zweiten Geburtstag vermeldet Nintendo stolz 14,27 Millionen systemübergreifende Abverkäufe, wobei allein 12,77 Millionen davon der Switch zuzuordnen sind. Stand heute konnte Nintendo bereits mehr als 17,8 Millionen Einheiten umsetzen. Zum Vergleich: Der vorherige Zelda-Spitzenreiter Ocarina of Time 3D für das Nintendo 3DS liegt bei 13,22 Millionen Einheiten.

Worum geht es im Sequel zu Breath of the Wild?

Das Phänomen The Legend of Zelda: Breath of the Wild ist damit aber längst nicht zu Ende. Im Gegenteil: Während einer Nintendo Direct zur E3 2019 kündigen die Japaner eine Fortsetzung an. Der 86-sekündige Trailer (falls ihr diesen nicht kennen solltet: Er ist auf Youtube zu finden) macht die Runde wie ein Lauffeuer und zeigt Link und Prinzessin Zelda, die zusammen mit einem büffelähnlichen Tier ein düsteres Höhensystem durchqueren. Dabei stoßen sie auf eine zerstörte Brücke und müssen den Weg zu zweit fortsetzen. In der darauffolgenden Szene entdeckt das Duo eine zu Tode erstarrte Person mit Siegel auf der Stirn, die von einer glühenden Hand zu Boden gedrückt wird.

Als Link mit einem Energiefeld in Kontakt kommt, strömt Energie durch die unterirrische Halle, der Boden bricht ein und Zelda stürzt in die Tiefe. Dann der Schock: Die gruselig anmutende Leiche erwacht zum Leben, dreht ihren Kopf und starrt Zelda mit rötlich glühenden Augen direkt an. Abschließend ein letzter Kamerawechsel. Er zeigt Schloss Hyrule vom Großen Plateau aus und wie es sich – begleitet von Qualmwolken – langsam, aber sicher aus dem Boden erhebt. Was bleibt, sind Fragen, die die Community seither hitzig diskutiert. Handelt es sich bei der erweckten Person um Ganondorf in einer Gerudo-Form? Wer oder was ist die Hand, die Link vor einem Fall in die Tiefe rettet? Was haben die Wandmalereien zu bedeuten, in denen ein Dreizack tragender Ganondorf angedeutet wird? Wieso trägt Zelda kurze Haare? Und vor allem: Wird es einen Koop-Modus geben?

Vielleicht noch wissenswert in diesem Zusammenhang: Reddit-Nutzer BobisTheWise behauptet, das Spiel bereits gespielt zu haben und meinte, bei dem Erweckten handele es sich nicht um Ganondorf, sondern um Zanto, den Herrscher des Schattenreiches. Begründung: Spielt man den Trailer des Spiels rückwärts ab, werden dort nicht nur akustische Verbindungen zum ersten NES-Ableger deutlich, sondern auch zu Zantos Musik aus Twilight Princess.

Doch egal, worauf es am Ende hinausläuft: Fakt ist, dass Nintendo die Serie mit Breath of the Wild neu definierte und mit dem Nachfolger schon jetzt ein heißes Eisen im Feuer hat. Wann die Fortsetzung erscheint, wird im Trailer übrigens nicht verraten. Ein cleverer Schachzug, denn so setzen sich die Macher – anders als beim Original – nicht selbst unter Druck. Gleichzeitig darf man nicht vergessen: Das Technikgrundgerüst ist mittlerweile etabliert und muss nur noch angepasst werden. Es erscheint also durchaus realistisch, dass die Entwicklung diesmal nicht fünf, sondern vielleicht nur vier Jahre in Anspruch nimmt. Demzufolge erscheint ein Release im Jahr 2021 realistisch.

Sönke Siemens & Benedikt Plass-Fleßenkämper

Im DLC „Die legendären Prüfungen“ muss sich Link unter anderem durch 45 Räume kämpfen. Ergänzt wird zudem die Funktion „Pfad des Helden“. Sie zeigt auf der Karte an, wo man schon war. (Bild: Nintendo)

Um physikbezogene Gameplay-Mechanik zu testen, bauten die Entwickler sogar gesondert einen 2D-Prototypen. Er sah optisch sehr ähnlich aus wie das Ur-Zelda damals für das NES. (Bild: Nintendo)

CHALLENGES GEGEN DIE LANGEWEILE

BEKANNTE SPIELE AUF NEUE ART ERLEBEN

Ihr sucht nach Herausforderungen? Wollt mehr aus eurem Lieblingsspiel herausholen? Wir haben da ein paar Vorschläge, die euch die Zeit in der Isolation vertreiben.

Die ersten Sonnenstrahlen des Frühjahrs locken und doch verbringen viele Menschen den Anfang des Jahres mehr oder weniger isoliert in ihren eigenen vier Wänden. Das Corona-Virus hat die Welt im Griff und erfordert Umdenken, Verzicht und Solidarität von allen. Aber natürlich wird es daheim nach einer Weile ziemlich langweilig! Wir wollen Abhilfe schaffen, euch aber mehr bieten als die x-te Liste mit empfehlenswerten Spielen, denn die könnt ihr sowieso stets auf unseren Toplisten-Seiten nach Genre sortiert nachschlagen. Außerdem trifft die Pandemie viele Familien auch finanziell hart, weshalb wir nicht einfach Kaufempfehlungen aussprechen wollen. 60 Euro sind auch in Nicht-Krisenzeiten viel Geld.

Aus diesen Gründen zeigen wir euch auf den folgenden Seiten Spiele, von denen ihr vermutlich sowieso schon eines oder mehrere besitzt, denen ihr durch unsere Auswahl an Challenges aber eventuell neue Aspekte abgewinnen könnt. Natürlich nehmen wir auch gerne eure Vorschläge entgegen und freuen uns über eure Bilder, wenn ihr eine (oder gar mehrere?) der Herausforderungen gemeistert habt! Wir hoffen jedenfalls, dass die Challenges euch zumindest ein wenig die Zeit vertreiben und natürlich, dass ihr gesund bleibt oder werdet.

Katharina Pache

POKÉMON SCHWERT & SCHILD

Klar kennt ihr Pokémon – an welchem Nintendo-Spieler gehen die Taschenmonsterrollenspiele denn schon vorbei? Aber kennt ihr auch die Nuzlocke-Challenge? Sie basiert auf einem Comic und erfordert einiges an Umdenken vom Spieler! Ein Durchgang auf diese Art bringt frischen Wind in das althergebrachte Spielprinzip und macht das RPG zudem schwieriger und somit auch für Veteranen spannender.

DIE NUZLOCKE-CHALLENGE

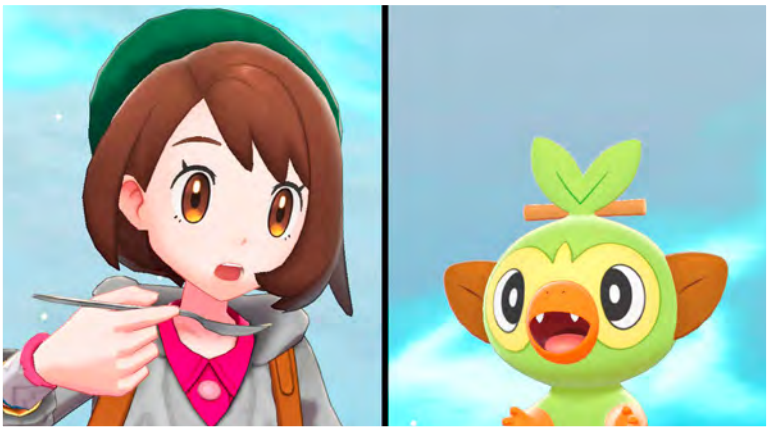
Im Grunde gibt es nur drei Regeln, an die man sich bei einer Nuzlocke-Challenge halten muss. Sie lauten wie folgt:

1. In jedem Gebiet (also auf jeder Route) dürft ihr nur das erste Pokémon fangen, das euch begegnet.
2. Sobald ein Pokémon im Kampf besiegt wurde (es also keine Lebenspunkte mehr hat), gilt es als verstorben. Ob ihr es freilasst oder in eine gesonderte Box ablegt, ist egal, ihr dürft es auf jeden Fall nicht mehr einsetzen.
3. Ihr müsst jedem Pokémon, das ihr fangt, einen Spitznamen geben. So baut ihr eine noch engere Bindung zu euren Teammitgliedern auf!

Ihr könnt nach diesen Regeln jeden Teil der Pokémon-Serie spielen. Allerdings gibt es bei Schwert und Schild ein paar Besonderheiten zu beachten.

- In Gebieten, in denen ihr Pokémon herumlaufen seht, müsst ihr das erste Taschenmonster, das ihr erblickt, fangen.
- In Zufallsbegegnungen im hohen Gras trefft ihr andere Taschenmonster als die, die ihr sehen könnt. In Gegenden, in denen beides passieren kann, entscheidet ihr, ob ihr das erste Pokémon fangen wollt, das ihr seht, oder lieber fangen wollt, was bei einer Zufallsbegegnung erscheint.
- Pro Bereich in der Naturzone könnt ihr ein Pokémon fangen.
- Vermeidet am besten die sehr starken Pokémon, die ihr gelegentlich trefft, sowie die Raid-Kämpfe.
- Ob ihr dynamaxiert, bleibt euch überlassen.

Seid ihr bereit für die Nuzlocke-Challenge? Lasst uns wissen, wie weit ihr gekommen seid und mit welchem Team ihr unterwegs wart – und natürlich in welchem Pokémon-Spiel.



SUPER MARIO ODYSSEY

Mario und Nintendo, das geht einfach immer. Aber kriegt ihr es auch hin, das Spiel zu beenden und dabei möglichst wenig Gegner und Objekte mit der Mütze zu schnappen? Bei Speedrunnern ist diese Kategorie sehr beliebt; aber natürlich ist es ohne jede Menge Training für Otto Normalspieler nicht möglich, in die Gefilde der virtuellen Sportler vorzudringen und das Spiel abzuschließen, indem man nur 12 mal die Mütze schleudert! Aber man muss sich die Ziele ja nicht gleich so hoch stecken. Mit wie wenigen geschnappten Gegenständen und Feinden kommt ihr ans Ziel?

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

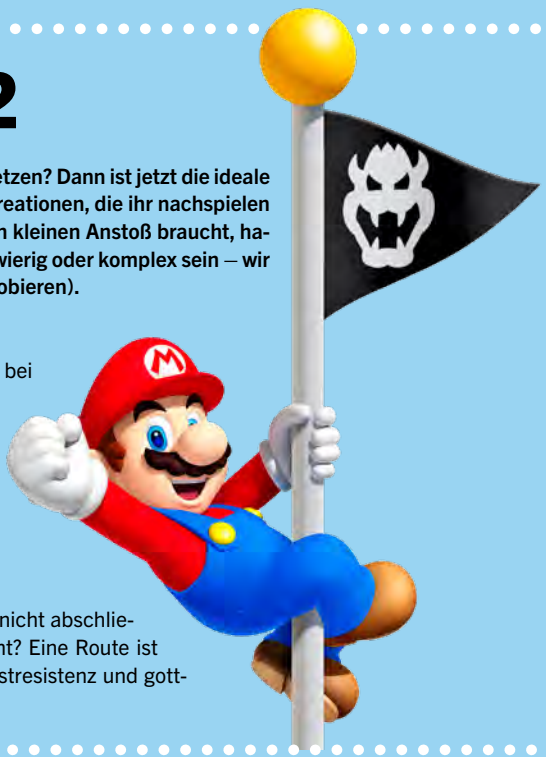
Das Nintendo-Prügelspiel macht es euch leicht, spezielle Herausforderungen anzugehen – denn es ist von Anfang an voll davon! Habt ihr schon alle Challenges gemeistert? Anders als bei den von uns bereits genannten Challenge-Beispielen bekommt ihr hier sogar richtige Belohnungen zusätzlich zum Gefühl, euer Können unter Beweis gestellt zu haben. Aber wir wollen es nicht bei den vom Spiel vorgesehenen Aufgaben belassen. Wir nehmen den Home Run Contest her. Könnt ihr diese Distanzen mit den folgenden Charakteren schlagen?

Mario: 450 Kilometer
Ness: 600 Kilometer
Ganondorf: 1.100 Kilometer
Ridley: 400 Kilometer
Toon Link: 320 Kilometer
Kirby: 380 Kilometer
Byleth: 200 Kilometer

Natürlich dürft ihr nachsehen, wie Profis auf ihre Top-Werte kommen. Die Umsetzung ist trotz Anschauungsmaterial nicht unbedingt einfach!

SUPER MARIO MAKER 2

Ihr hattet bislang keine Zeit, um euch groß mit den Möglichkeiten des Editors auseinanderzusetzen? Dann ist jetzt die ideale Gelegenheit! In unserem Interaktiv-Bereich präsentieren wir jeden Monat tolle Community-Kreationen, die ihr nachspielen könnt. Die könnt ihr natürlich nach wie vor gerne einschicken. Und falls eure Kreatitivät einen kleinen Anstoß braucht, haben wir hier drei Vorschläge für ein Level-Konzept für euch. Das Ergebnis muss nicht ultraschwierig oder komplex sein – wir sind gespannt, wozu euch die Vorgaben inspirieren (und wir freuen uns natürlich, sie auszuprobieren).



Link im Geisterwald

Es ist dunkel, es ist unheimlich, ihr habt nur euer Schwert ... erschafft einen gruseligen Wald bei Nacht, dessen Ende Link erreichen muss! Ob es dort wirklich spukt, bleibt euch überlassen.

Jetzt aber schnell!

Hier geht es um die Geschwindigkeit: Baut ein Level, durch das man mit dem perfekten Timing wunderbar „durchflutschen" kann. Solche Levels zu spielen macht sehr viel Spaß, aber sie sind gar nicht so leicht zu bauen – vor allem, je größer sie ausfallen.

Zwei Wege zum Ziel

Wir wissen es: schwierige Levels zu bauen, macht Spaß! Aber viele können solche Kreationen nicht abschließen. Wie wäre es, wenn ihr ein Level erschafft, bei dem man auf zwei Wegen zum Ziel kommt? Eine Route ist anspruchsvoll und fordert Profis, die andere hingegen nehmen alle, die nicht mit Geduld, Frustresistenz und gottgleichen Reflexen gesegnet sind. Zeigt uns eure Kreationen!

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

Das Schöne an Animal Crossing: New Horizons ist ja, dass es euch so viele Freiheiten lässt. Eure Insel, euer Haus – all das könnt ihr so gestalten, wie ihr möchtet. Aus eigener Erfahrung wissen wir, dass es keinen Spaß macht, sich zur Optik des eigenen Eilandes zu viele Vorschriften auferlegen zu lassen. Deshalb beschränken wir unsere Challenge auf ein Zimmer eures Hauses (das ihr bestimmt schon ausgebaut habt). Hier sind drei Vorschläge für die Gestaltung!

Japan-Feeling

Tatami-Matten, Teezeremonie, Bambusdekoration – gestaltet einen Raum mit Asien-Feeling! Pluspunkte gibt es, wenn ihr die passenden Klamotten anlegt, um das Flair eures Japan-Zimmers zu genießen!

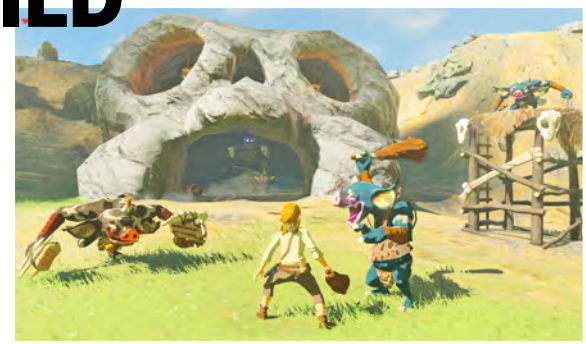
Zeit fürs Spa

Whirlpool, hübsche Kacheln, Handtücher – richtet ein Zimmer ein, in dem ihr die Körperpflege zelebriert! Vielleicht mit heißer Quelle oder gar einem ganzen Schwimmbecken? So eine Wohlfühloase braucht jeder in seinem (virtuellen) Heim!

Euer Hobbyraum

Fernseher, Bücherregale, Basteltisch – egal, welchem Hobby ihr euer Spielzimmer widmet, richtet es so ein, wie ihr euch den perfekten Freizeitraum vorstellt! Vielleicht ein schnuckeliges Lesezimmer? Oder ein Zimmer voller Vogelspinnen – es gibt ja auch Leute mit seltsamen Hobbys ...

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD



Breath of the Wild bietet euch jede Menge Freiheit. Um den Grad der Herausforderung zu erhöhen, könntet ihr euch für einen neuen Durchgang (denn mal ehrlich, ihr habt das Spiel doch bestimmt schon mindestens einmal abgeschlossen) ein paar neue Regeln überlegen. Zum Beispiel mit einer Rollenspiel-Herangehensweise: Link darf nur in Gaststätten essen und schlafen, um sich zu heilen. Das ist euch noch nicht genug Nervenkitzel? Dann geht die Survival-Route! Es ist euch nicht gestattet, auf die Hilfe von NPCs zurückzugreifen. Etwas verkaufen? Etwas kaufen? Irgendwo übernachten? Verboten! Nur mit eigenen Ressourcen und eigener Kraft müsst ihr euch Ganon entgegenstellen. Das ist auch für Hardcore-Zocker alles andere als ein Spaziergang!

MINECRAFT

Der Dauerbrenner Minecraft lebt von der Kreativität der Spieler. Aber manchmal ist so viel Freiraum auch demotivierend, weiß man doch gar nicht, wo und mit was man angesichts all der Möglichkeiten anfangen soll. Wir geben euch gerne ein paar Inspirationen an die Hand, mit denen ihr eure Baukenntnisse auf den Prüfstand stellen könnt! Dabei unterteilen wir die Herausforderungen in die Kreativ-Challenges und solche, die im Survival-Modus stattfinden.

KREATIV-MODUS

Werdet zum Pixel-Künstler

Die Pixelabbilder von beliebten Videospielhelden hießen in den guten, alten Retrozeiten Sprites. Bestimmt kennt ihr Bügelperlenbilder, die das Aussehen von solchen Bildern nachahmen – unter unseren Lesern gibt es einige Künstler, die diese sogenannten Perler herstellen, wie ihr vielleicht schon einmal auf den Community-Seiten gesehen habt! Um virtuell zum Pixel-Meister zu werden, braucht ihr nur den Kreativmodus von Minecraft zu starten. Versucht doch mal, einen riesigen Mario oder Link aus Blöcken zu formen! Oder vielleicht ein komplexeres Unterfangen: einen Final-Fantasy-Helden! Zeigt uns eure Werke, wenn ihr fertig seid!

Designt eine Achterbahn

Achterbahnfahren macht Spaß, da sind sich wohl die meisten einig. Allerdings ist es momentan nicht möglich, einen Vergnügungspark zu besuchen. Tobt euch doch, bis die Freizeitparks wieder die Tore öffnen, als Achterbahndesigner in Minecraft aus! Beim Verlegen der Schienen müsst ihr nicht einmal darauf achten, ob den Insassen schlecht werden könnte, so wie bei Planet Coaster oder Rollercoaster Tycoon. Für Extrapunkte gestaltet ihr die Umgebung hübsch, damit man bei der Fahrt eine richtig tolle Aussicht genießt. Verlegt doch einen Teil der Strecke unterirdisch oder unter das Wasser? Die Rundfahrt wird am Ende auf jeden Fall sicher atemberaubend!

SURVIVAL-MODUS

Leben unter Wasser

Isolation ist das Gebot der Stunde – wieso nicht auch im Survival-Modus von Minecraft? Habt ihr schon mal versucht, eine Basis unter Wasser zu errichten? Ob im Meer oder einem tiefen See, im kühlen Nass einen Rückzugsort zu bauen, ist gar nicht so einfach! Mit ein paar Tipps von uns seid ihr aber gewappnet, diese Aufgabe zu meistern. Natürlich freuen wir uns auch hier über Bilder eurer Bauten, wenn ihr diese knifflige Herausforderung in Angriff genommen habt!

- Unter Wasser könnt ihr natürlich nicht atmen. Mit den passenden Verzauberungen und/oder Tränken schafft ihr diese Probleme aber aus der Welt, sodass ihr länger im kühlen Nass bauen könnt.
- Um Wasser aus den Räumen zu entfernen, könnt ihr auf der Switch Schwämme benutzen (auf dem PC hingegen können Blöcke wie Sand das Wasser im Raum „ersetzen“). An die zu kommen, ist allerdings schwierig, ihr findet sie in den Ozeanmonumenten. Aber wir haben nicht behauptet, das Unterfangen würde einfach werden!
- Eine Möglichkeit: Baut eure Unterwasserstruktur, schaut, dass es keine Lücken gibt, durch die Wasser eindringen kann, und entfernt dann die Flüssigkeit mit den Schwämmen aus den Innenräumen.
- Vollgesogene Schwämme trocknet ihr, indem ihr sie in den Ofen packt.
- Damit ihr eine schöne Aussicht genießen könnt (vielleicht auf ein Korallenriff?), versieht eure neue Unterwasserbasis mit großen Glasfenstern.

Gestrandet und einsam

Und hier haben wir noch eine besondere Herausforderung: Überleben auf einer einsamen Insel! Um euch dieser Challenge zu stellen, sucht ihr am besten nach einem Seed mit der Beschreibung „Survival Island“. Oder ihr benutzt den Seed -1865786728 (das Minus am Anfang nicht vergessen), da habt ihr sogar noch ein paar kleine Nachbarinseln in der Nähe. Ob ihr nun diesen Seed benutzt oder selbst einen sucht, auf jeden Fall startet ihr euer Survival-Spiel auf einer Insel, weit ab vom Schuss, mit nur ein paar Pflanzen oder gar nur einem einzigen Baum.

Ihr seid echte Minecraft-Profis? Selbst dann erfordert es Planung und Disziplin von euch, der Insel den Rücken zu kehren. Die Ressourcen sind knapp, Essen auch und das nächste Festland ist weit. Wird es euch gelingen, gesund und munter von der Insel zu entkommen, nur mit den Mitteln, die euch das kleine Eiland zur Verfügung stellt?

STARDEW VALLEY, ANIMAL CROSSING & CO.

In Stardew Valley gibt es immer wieder Festivitäten und besondere Ereignisse, die das Spiel entsprechend in kurzen Zwischensequenzen einfängt. Das steigert die Atmosphäre. (Bild: Sickhead Games)

Olaf Bleich

WIESO FARMSPIELE DERZEIT GENAU DAS RICHTIGE SIND!

Entspannung für zwischendurch und Flucht aus dem Alltag: In Farm- und Aufbauspielen wie Stardew Valley und Animal Crossing: New Horizons vergehen die Stunden wie im Flug. Wir erklären in dieser Kolumne, wieso sie in stressigen Zeiten der perfekte Ruhepol sind.

Blick aufs eigene Feld: Karotten, Bohnen und andere Feldfrüchte sprießen. Doch Moment, der Honig müsste mal wieder eingesammelt und verkauft werden ... (Bild: Sickhead Games)

Locker, leicht und unbeschwert: Die soziale Interaktion mit Dorfbewohnern oder anderen Spielern erweist sich in Lebenssimulationen wie Animal Crossing als unkompliziert und problemlos – ganz anders als in der echten Welt. (Bild: Nintendo)

Ich liebe Actionspiele wie Doom Eternal oder auch The Division 2. Schnelle Schusswechsel, knallende Effekte und knackige Bosse – all das hat seinen Platz in meinem Gamer-Leben. In letzter Zeit aber suche ich immer wieder die Ruhe vor dem Bildschirm. Dann nämlich möchte ich kein Weltenretter sein, der die Menschheit vor Dämonen, Terroristen oder anderen Schurken beschützt. Ich möchte einfach nur meinen Frieden und gepflegt in eine bunte, friedvolle Welt eintauchten.

In einer Zeit, in der uns täglich neue Schreckensnachrichten erreichen, verwandeln sich Spiele wie Stardew Valley oder Animal Crossing: New Horizons für die Nintendo Switch in digitale Wohlfühloasen. Sie sind wie Urlaub von der Realität und bieten mit ihrem entspannten Gameplay Platz für die Entschleunigung des Alltags.

Die Unschuld vom Lande

Große aktuelle Produktionen erfordern oft meine ganze Aufmerksamkeit: Bin ich etwa in Nioh 2 unkonzentriert, hauen mir die Yokai-Dämonen gleich den Schädel von den virtuellen Schultern. Passe ich in FIFA 20 nicht auf, ernte ich Hohn und Spott von Halbstarken am anderen Ende der Online-Leitung. Ohne ein gewisses Maß an Konzentration läuft hier nichts – und das kostet Energie. Sorry, das brauche ich gerade echt nicht! Stattdessen genieße ich die Zeit auf meinem virtuellen Bauernhof in Stardew Valley: Felder bestellen, die eigenen Ländereien gestalten und vielleicht zwischendurch noch eine Einkaufstour im Dorf nebenan erledigen. Herrlich! Hier gibt es keine Sieger oder Verlierer und kein „Game Over“. Stattdessen bearbeite ich meinen virtuellen Acker, ohne mir dabei die Finger schmutzig machen zu müssen. Selbst die in dem Aufbauspiel integrierten Dungeons meide ich. Ich möchte mich ganz dem gestalterischen Aspekt widmen – fernab von Hektik, schnellen Reaktionen und Kämpfen.

Ich mag die Unschuld, mit der Titel wie Stardew Valley oder eben auch Animal Crossing ihre Welt darstellen. Irgendwie sind diese

Spiele doch herrlich einfach und angenehm unkompliziert. Gewalt und die Konsequenzen meines Tuns rücken in den Hintergrund. Und auch der Grafikstil und das gemächliche Spieltempo sorgen in diesen Spielen für eine insgesamt sehr entspannte Atmosphäre. Sie sind damit das genaue Gegenteil unseres modernen, schnellen Alltags. Zwar existieren gerade in Stardew Valley durch Jahreszeiten und Wetterwechsel gewisse Regeln, jedoch sind diese leicht verständlich und klar umrissen. Sie bilden letztlich nur den Rahmen und habe ich deren Muster einmal verinnerlicht, bekomme ich selbst nach Fehlern keine größeren Probleme.

Stattdessen steht hier der gemütliche Aufbau meines virtuellen Lebens im Vordergrund. Ebenso überfluten mich derartige Spiele nicht mit Eindrücken. Dabei kommt dem Grafikstil oftmals eine entscheidende Bedeutung zu: Stardew Valley und Konsorten stellen keinen Anspruch an eine möglichst aufwendige Technik oder einen hohen Realitätsbezug. Ganz egal, ob Pixel- oder Comic-Look – die Grafik dient hier letztlich nur als Matrix, auf die wir unsere eigenen Vorstellungen projizieren. Wenn mein kleiner Bauer in Stardew Valley die Schaufel zückt und die Erde umgräbt, dann sehe ich mich im Garten stehen und arbeiten. Die Stilisierung der Tätigkeiten hilft beim Entspannen ebenso wie bei der Realitätsflucht.

Eskapismus für Gamer

Und genau damit sind wir doch beim Punkt: Ruhige und „knuffige“ Spiele à la Stardew Valley oder Animal Crossing laden zum Verweilen ein. Diese Idee der Flucht vom Alltag in ein beschauliches Landleben ist indes nicht neu: Der Super-Nintendo-Klassiker Harvest Moon erschien bereits 1996 und stellte ebenfalls Elemente wie den Aufbau einer Farm und das Gründen einer Familie in den Mittelpunkt.

Stardew Valley griff viele dieser Ideen auf, verpackte sie in bunte Pixel und gilt inzwischen als Wegbereiter für Titel wie Story of Seasons, My Time at Portia, World's Dawn oder Ooblets. Und wenn wir ehrlich sind, dann ist es auch wenig verwunderlich, dass der speziell in Deutschland so beliebte Landwirtschafts-Simulator so viele Anhänger besitzt.

All diese Spiele sind einfach perfekt zum Abschalten. Sie geben uns die Möglichkeit, die eigenen Sorgen und Probleme hinter uns zu lassen – zumindest für ein paar Stunden. Dieses Motiv des Eskapismus findet sich in vielen Freizeitbeschäftigungen, aber sicher ganz besonders stark in Farm- und Aufbauspielen.

Monotonie des Alltags

Wir Menschen sind Gewohnheitstiere und klammern uns gerne an Muster. Entwickler von Farm- und Aufbauspielen machen sich dies zunutze: Sie stellen uns immer wieder vor ähnliche Aufgaben, deren Komplexität letztlich nur durch das stete Wachstum unseres Bauernhofs, unserer Stadt oder andere zentraler Spielelemente anwächst.

Animal Crossing, Stardew Valley und Co. fügen dem Ganzen jedoch noch eine vermeintlich menschliche Komponente hinzu: die Dorfbewohner. Auch wenn ich eigentlich gar keine Lust darauf habe, mir in Stardew Valley die Lebensgeschichte von Alex, Penny und Maru anzuhören, und den sozialen Interaktionen aus dem Weg gehen möchte, so komme ich mit fortlaufender Spielzeit darum nicht herum. Das Gleiche geschieht in Animal Crossing:

Wer nicht nur auf dem Bauernhof arbeiten möchte, kann in Stardew Valley auch die Umgebung erkunden. Der Indie-Titel vermischt Aufbau- und Rollenspielelemente miteinander, lässt euch aber die Wahl, welche Bestandteile des Spiels ihr wirklich nutzen möchtet. (Bild: Sickhead Games)

Irgendwann kenne ich die Besucher und Gäste einfach. Diese Spiele erschaffen einen gewissen sozialen und damit emotionalen Rahmen und machen mich zum Teil dieser kleinen Welt.

Zusammenfassend lässt sich also sagen, dass Spiele wie Stardew Valley, Animal Crossing und viele andere Titel dieser Art deshalb so beliebt und wichtig sind, weil sie uns entschleunigen und beim Spielen in einen geradezu meditativen Zustand versetzen. Stunden vergehen wie Sekunden, selbst kleinere Hürden fallen inmitten des entspannten Gameplays kaum auf. Während uns die Realität oftmals mit Eindrücken überfordert und uns schwerwiegende Entscheidungen abfordert, plätschert das Geschehen hier zumeist eher gemütlich dahin. Wir bestimmen, wie wir vorgehen möchten, und der gestalterische Hintergrund des Aufbaus eines eigenen Bauernhofs oder eines anderen Domizils erzeugt ebenfalls eine schnelle Sogwirkung.

Diese Spiele liefern schnelle und klare Erfolgserlebnisse. Sie brechen das Leben auf wenige, leicht zu verstehende Komponenten herunter. Und genau das ist es doch, was wir uns insgeheim auch von der Realität wünschen würden. Deshalb mein Ratschlag: Gönnt euch ein wenig virtuellen Urlaub – egal, ob in der Inselwelt von Animal Crossing: New Horizons oder auf dem Bauernhof in Stardew Valley.

Olaf Bleich & Benedikt Plass-Fleßenkämper

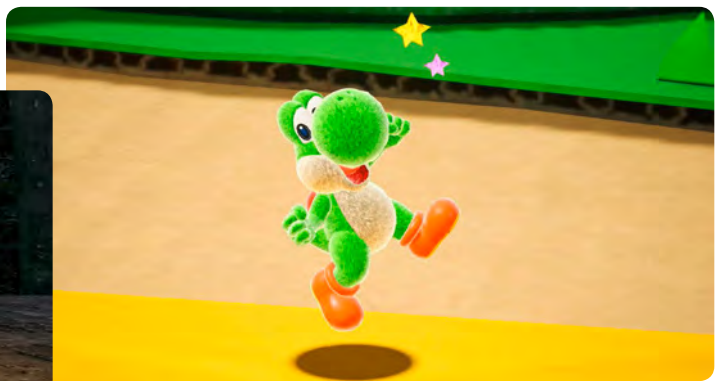
Stardew Valley und Animal Crossing inszenieren besondere Momente idyllisch – wie etwa hier beim Beobachten des Nordlichts. Diese ruhigen Augenblicke laden zum Durchschnaufen und Verweilen ein. (Bild: Nintendo)

HAPPY BIRTHDAY, NINTENDO SWITCH!

Nintendo Switch ist drei Jahre alt! Wir gratulieren, lassen das bisherige Leben der Konsole Revue passieren und euch zu Wort kommen.

Okay, wir gratulieren ein kleines bisschen verspätet – erschienen ist die Nintendo Switch nämlich am 03. März 2017. Zuvor kannten wir sie unter dem Namen Nintendo NX und die ganze Welt fragte sich: Reißt Nintendo mit der neuen Konsole das Ruder wieder herum? Das Vorgängermodell Wii U war schließlich alles andere als erfolgreich. Das lag sicherlich auch an der suboptimalen Enthüllung des Wii-Erben. Wir in der Redaktion selbst waren auch zunächst verwirrt: Ist die Wii U nun ein Controller oder eine ganze Konsole? Bei der Switch war die Vermarktungsstrategie eindeutiger und somit erfolgreicher, vielleicht auch deswegen ließ die Switch die Unkenrufe hinter sich, genau wie die Verkaufszahlen des Gamecube, des N64 und des SNES. Bis heute sind mehr als 50 Millionen Switches weltweit über die Ladentheken gewandert, einige davon in Form des jüngsten Familienzuwaches, der Nintendo Switch Lite. Was ist passiert in den drei Jahren? Wir blicken anlässlich des Ehrentages zurück!

Auf der Switch tummeln sich inzwischen viele Serien, die man dort noch vor Jahren im Traum nicht verortet hätte. Hier zu sehen: Dark Souls.



Der knuffige Yoshi gehört – genau wie Kirby – auf jeden Fall auf jede Generation von Nintendo-Konsolen. So erfolgreich wie Mario ist er jedoch nicht.

Überraschend erfolgreich war Luigi's Mansion 3 – im Herbst 2019 kurbelte Luigis Abenteuer die Verkäufe der Konsole an.

Die Bastel- und Spielsoftware Labo mit Pappsets war eine kreative Idee, aber nicht immens erfolgreich.

Das erste Jahr

Zum Start war die Switch zwar kein Misserfolg, aber die Spielergemeinde war teilweise noch skeptisch – was wohl vor allem an der gefloppten Wii U lag. Es gab Sorgen, dass auf der Switch eine ähnliche Spielearmut herrschen würde wie beim Vorgänger. Unter den Launch-Titeln war zwar das grandiose The Legend of Zelda: Breath of the Wild, aber sonst kein überragender Hit oder außergewöhnlicher Publikumsmagnet. Ubisoft bewies mit Mario + Rabbids erneut, dass Nintendo ein wichtiger Partner ist, doch Strategie-Spiele haben im Vergleich zu Hüpf- und Action-Spielen nicht so viel Anziehungskraft auf den Durchschnittszocker. Die Nintendo-Eigenproduktion Arms hingegen hatte zwei Probleme: Erstens das eher nischige Genre Prügelspiel, zweitens der Fakt, dass es sich dabei um eine ganz neue Marke ohne Mario und Co. handelte. Zum Glück wurden die Sorgen der Switch-Interessenten bald zerstreut, denn noch 2017 folgten mit Mario Kart 8 Deluxe und Super Mario Odyssey genau die Titel, die jeder auf einer Nintendo-Konsole besitzen will: ein Mehrspieler-Funracer in der üblichen Top-Qualität und ein herausragendes 3D-Mario-Abenteuer. Dass Mario Kart 8 Deluxe tatsächlich nur eine verbesserte und erweiterte Edition des Vorgängers war, schien die Käufer dabei nicht zu stören. Das lag aber sicher auch daran, dass die Wii U nicht so verbreitet war – einige kannten das Original also vermutlich gar nicht. Für Shooter-Freunde erschien Splatoon 2 im Sommer, einen Anfang des Portierungstrends markierte im Winter die Veröffentlichung von The Elder Scrolls 5: Skyrim. Zusätzlich fanden Indie-Entwickler schnell Gefallen an Nintendos Hybridkonsole und durch die Möglichkeit, die Konsole mitnehmen zu können, gab es auch seitens der Zocker Interesse an „kleinen" Spielen für zwischendurch abseits der klassischen Triple-A-Unterhaltung. Alleine die beiden Indie-Kulthits Stardew Valley und Rocket League dürften Switch-Zocker stundenlang bestens unterhalten haben. Alles lief also besser als erwartet: Auch der Aktienwert von Nintendo, der nach der Ankündigung der Switch abrutschte, erholte sich angesichts der Erfolge rasch wieder. Und das selbstgesteckte Ziel von zehn Millionen verkauften Einheiten bis Ende des Geschäftsjahres (März 2018) erreichte Nintendo bereits im Dezember 2017, also innerhalb von neun Monaten.

Das zweite Jahr

Auch im zweiten Lebensjahr zeigte sich die Switch stark – wenn auch nicht ganz so stark, wie Nintendo sich das vorgestellt hatte, die Prognosen wurden

Die Switch Lite kann nicht angedockt werden und die Joy-Cons sind fest verbaut. Von der oft gewünschten Switch Pro gibt es bislang keine Spur. Mit dem normalen Modell ist Nintendo immer noch sehr erfolgreich.

USERBEITRÄGE

Wir haben euch gefragt: Was was euer bislang schönstes Erlebnis mit der Switch?

- **Supa Yurobito (YouTube):** „Mein schönstes Erlebnis mit der Switch war bis jetzt eindeutig Luigi's Mansion 3! Freue mich aber auf Yo-kai Watch 4."
- **Martin (YouTube):** „Also für mich war das erste Spiel, das ich damit gespielt habe, Pokémon: Let's Go, Evoli!. Es war für mich ein großartiges Spiel, einfach, weil ich davor noch nie ein Konsolenspiel gespielt habe. Ich habe die Switch jetzt ein Jahr und den Kauf noch nie bereut."
- **Matthias (Facebook):** „Ich war beim Arzt und hab Sonic Mania gespielt. Später im Behandlungsraum haben mich die drei Arzthelferinnen auf die Switch angesprochen und wollten eine Runde Mario Kart im Versus-Modus spielen. Drei Minuten später kam der Arzt in den Raum. Sie mussten dann natürlich weiterarbeiten."
- **Michael (Facebook):** „Toll, dass ich sie überall mit hinnehmen kann, ich kann überall weiterspielen. Hoffe, Nintendo bleibt beim Nachfolger bei diesem Konzept. Seit ich die Switch habe, spiele ich quasi gar nicht mehr am TV, nur bei Besuch."
- **Sebbo Labs (YouTube):** „Mein schönstes Erlebnis war, als auf der letzten E3 für die Switch das Remake von Panzer Dragoon angekündigt wurde, weil mich mit dem Spiel eine Geschichte verbindet. Eigentlich sollte es ja im Dezember 2019 erscheinen, aber seit der E3 ist es irgendwie leider verstummt."
- **Dennis (YouTube):** „Wenn ich so auf drei Jahre Switch zurückblicke, blicke ich auch gleichzeitig auf drei der besten Spiele der letzten Jahre zurück. Das sind Fire Emblem: Three Houses, Xenoblade Chronicles 2 und Octopath Traveler. Eigentlich kann man sagen, dass ich jedes dieser wunderbaren drei Jahre auch ein wunderbares Spiel hatte. Natürlich mochte ich auch die anderen Spiele von Nintendo wie Zelda, Mario und so weiter, aber die drei haben es mir echt angetan."

Die beiden ersten Pokémon-Ausgaben für die Switch waren zwar keine „vollwertigen" Editionen, das tat deren Erfolg aber keinen Abbruch. Angesprochen werden sollten auch Fans von Pokémon Go.

nicht ganz erfüllt. Das lag vermutlich an einem nicht ganz so starken First-Party-Spiele-Line-up: Die beiden Editionen von Pokémon: Let's Go! kamen im November auf den Markt, Super Smash Bros. Ultimate erschien erst Anfang Dezember 2018 – und war im Grunde eine verbesserte Portierung des Wii-U-Titels. Mit dem Labo-Experiment zeigte sich Nintendo im Sommer zwar von seiner kreativen Seite, aber so richtig den Nerv der Spieler würde erst die Zusatz-Hardware Ring Fit Adventure ein Jahr später treffen. Der immer noch anhaltende Trend, bislang Nintendo-Spielern vorbehaltene Serien auf die Switch zu verfrachten, setzte sich 2018 fort. Dark Souls: Remastered, eines der Kultspiele der Dekade, landete nun auch auf der Switch. Gut für Nintendo: Selbst Spieler, die die entsprechenden Titel bereits kennen, sind oft versucht, ein weiteres Mal zuzugreifen. Denn auf der Switch hat man sein Lieblingsspiel immer dabei, auch unterwegs! Sicherlich ist das ein Grund, dass viele Publisher Mühe in die Portierungen ihrer Marken stecken – und natürlich, weil die Switch so weit verbreitet ist, also ein großer Markt besteht. Unter den herausragenden Veröffentlichungen bekannter Spiele waren 2018 unter anderem der Dauerbrenner Minecraft, Civilization 5 und Diablo 3. In der Indie-Sparte erschienen Hochkaräter wie Hollow Knight, Celeste, The Messenger und Iconoclast. In Richtung virtuelle Realität streckte Nintendo nur einmal und ganz leicht die Fühler in Form des Labo-VR-Sets aus, ließ die Technik aber ansonsten links liegen, während für den PC immer mehr Virtual-Reality-Brillen an den Start gehen. Reggie Fils-Aimé selbst sagte einst zum Thema VR, dass es noch nicht genug spaßige Konzepte für diese Art zu spielen gebe und dass Nintendo lieber auf soziales Zocken anstatt auf Isolation per abschirmender Brille setze. Das Online-Spielen hingegen wird (endlich) wichtiger: Nintendo führt im September 2018 den kostenpflichtigen Online-Abo-Service Nintendo Switch Online ein, natürlich nicht ohne berechtigte Kritik. Bislang war es schließlich möglich, kostenlos online zu zocken. Immerhin bekommen Kunden Zugriff auf eine Bibliothek aus diversen NES-Retro-Klassikern (inzwischen sind SNES-Titel hinzugekommen) und mit Services wie Cloud-Saving will Nintendo zahlfreudige Nutzer locken. Mit Erfolg: Im Januar 2020 hatten mehr als 15 Millionen Spieler den Dienst abonniert.

Das dritte Jahr

2019 ist viel passiert: Nicht nur gab Nintendo bekannt, nun ein verbessertes Switch-Modell

Das Fitness-Spiel Ring Fit Adventure mauserte sich zu einem echten Überraschungshit. Schon vor der Quarantäne-Zeit kam Nintendo nicht mit der Produktion der Nachfrage hinterher, der Titel ist immer mal wieder ausverkauft.

Die Flut der Portierungen von Klassikern scheint nicht abzubrechen. Kurz vor Redaktionsschluss wurden weitere Hits angekündigt, etwa die Bioshock-Collection.

Zum Start der Switch erschien ein knuffiges und spaßiges Strategie-Crossover mit Mario und Ubisofts Rabbids.

zu produzieren, das eine längere Batterielaufzeit aufweist, sondern man stellte auch den Familienzuwachs vor: Nintendo Switch Lite! Die kleinere Ausgabe der Switch hat keine abnehmbaren Joy-Cons und lässt sich nicht andocken, ist also ein reines Handheld-Gerät. Vom Nintendo 3DS hatte sich Nintendo quasi schon 2018 langsam verabschiedet, somit bedrohte die Switch Lite auch keine potenziellen Käufer des 3D-Handhelds mehr. Ein Schatten trübte jedoch das Jahr: Nachdem viele Spieler Probleme mit dem sogenannten Joy-Con-Drift feststellten, musste sich Nintendo sogar vor Gericht verantworten. Momentan befindet sich der Rechtsstreit zwischen dem Konzern, Hauptkläger und den Nebenklägern in den USA in einem Schlichtungsverfahren. Ein anderer Prozess lief hingegen perfekt für Nintendo: Ein Tablet-Hersteller aus Kalifornien hatte Nintendo vorgeworfen, Patentrechte verletzt zu haben. Im Oktober stellten Richter fest, dass dies nicht der Fall war, ja der Tablet-Hersteller nicht einmal patentierbare Konzepte vorzuweisen hatte. Und ganz am Ende des Jahres erschien die Switch auch auf einem riesigen Markt, der bis dato brachgelegen hatte: China. In Zusammenarbeit mit dem chinesischen Unternehmen Tencent wird die Switch am 10. Dezember 2019 veröffentlicht. In Sachen Spiele lieferten Nintendo und andere Publisher 2019 auf jeden Fall hervorragende Kost ab: Super Mario Maker 2, Fire Emblem: Three Houses, Luigi's Mansion 3 und viele hervorragende Umsetzungen wie The Witcher 3 machten die Switch attraktiver als jemals zuvor. Und den beiden neuen Pokémon-Editionen Schwert und Schild konnten auch negative Meldungen im Vorfeld wenig anhaben, was den Erfolg betraf. Die beiden Titel rangieren auf Platz fünf der am meisten verkauften Switch-Spiele. Doch ein Spiel ist ihnen schon dicht auf den Fersen!

Die letzten Monate

Dieses Spiel hört auf den Namen Animal Crossing und legte im März 2020 einen unglaublichen Power-Start hin. Zwar existiert die Serie schon seit Gamecube-Zeiten, einen Hype wie um die Switch-Fassung gab es zuvor allerdings nie. Sicherlich liegt das zum Teil ein wenig an den außergewöhnlichen aktuellen Umständen in der Welt, die eskapistische Spiele wie Animal Crossing so attraktiv machen. Auf jeden Fall ist der Start in das dritte Jahr Nintendo Switch mit diesem Release sehr gut geglückt. Was allerdings weiter auf die Switch-Spieler abseits des zweiten Teils von Breath of the Wild und irgendwann vielleicht einmal Bayonetta 3 wartet, das ist ein Rätsel. Zwar fand Ende März eine Nintendo Direct statt (kurz vor Redaktionsschluss dieser Ausgabe), allerdings gab es dort in erster Linie Portierungen zu sehen (zum Beispiel Bioshock und Borderlands) sowie Informationen zum Xenoblades-Remaster und DLC-Inhalte für Titel wie Pokémon und Marvel Ultimate Alliance. Kein Mario, kein Pikmin, kein Captain Falcon (man wird wohl noch träumen dürfen). Aber: eine „richtige" Direct steht noch aus und wir sind sicher, dass die Switch uns noch mit vielen herausragenden Spielen begeistern wird – auch wenn die Pandemie das Weltgeschehen momentan richtig durcheinanderwirbelt. Wir verbleiben somit mit einem „Herzlichen Glückwunsch, liebe Switch!" und blicken den nächsten drei Jahren sehr optimistisch entgegen.

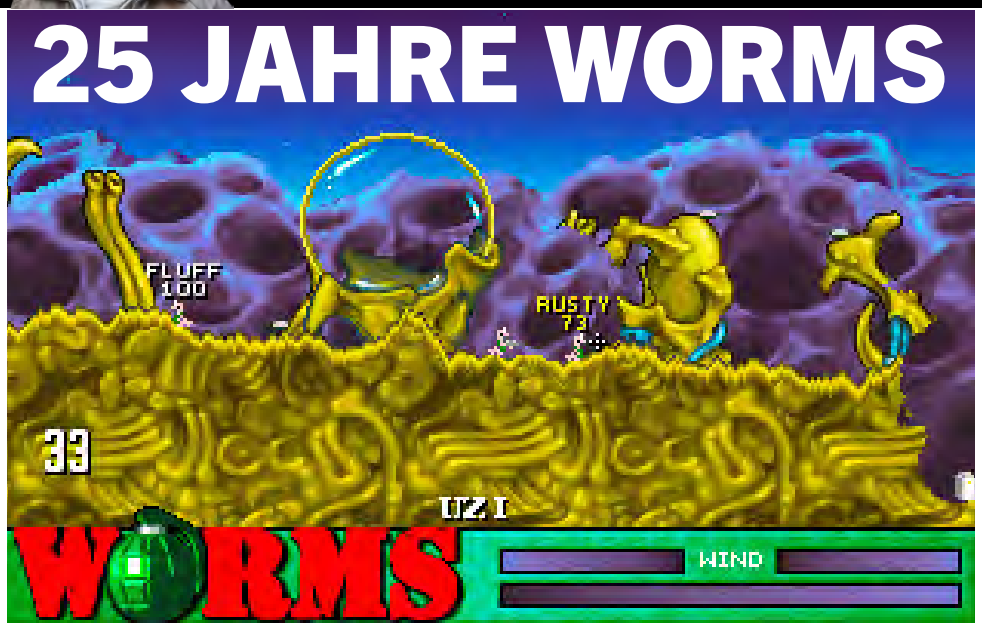
Katharina Pache

Theoretisch unendlichen Spielspaß liefert Super Mario Maker 2. Wird es deshalb in nächster Zeit kein 2D-Mario mehr geben? Noch ist nichts offiziell angekündigt.

Wer für Nintendo Switch Online monatlich zahlt, hat Zugriff auf eine Bibliothek von diversen Retro-Klassikern. Das kam bei vielen gut an, die Auswahl könnte aber größer sein.

EINE KOLUMNE
VON OLAF BLEICH

25 JAHRE WORMS



WIE DIE PUTZIGEN WÜRMER FREUND-SCHAF-TEN AUF DIE PROBE STELLTEN

Wenn digitale Regenwürmer in den Krieg ziehen: 25 Jahre nach dem Release von Worms erinnert sich unser Autor Olaf Bleich an die persönlichen Risiken des Actionspiels zurück.

Vielleicht sind's die ersten Tage des Lockdowns in Folge des Coronavirus, derzeit fröne ich den Reizen des Couch-Multiplayers. Eine Partie Cuphead mit der Freundin ist nicht nur Eskapismus, es bereitet auch eine Riesenfreude. Ein Spiel würde ich jedoch nie aus der Mottenkiste kramen: Worms. Denn wenn wir das Actionspiel des britischen Studios Team 17 gegeneinander zocken würden, hinge schnell der Haussegen schief.

Meine inzwischen 25 Jahre alten Erfahrungen haben mich gelehrt, dass Worms zwar ein bis heute diabolischer Spaß sein kann, aber auch gerne mal für mächtig Streit zwischen den Beteiligten sorgt. Und das wäre doch bei der gemeinsamen #StayAtHomeChallenge (sucht einfach mal auf Twitter nach diesem Hashtag) keine sonderlich gute Idee …

Die Genialität der Simplizität

Worms wirkte auf den ersten Blick denkbar simpel. Mindestens zwei Teams, bestehend aus vier Würmern, stehen sich auf einem zufällig generierten 2D-Schlachtfeld gegenüber und bekriegen sich. Wir verpassten unseren Duellen damals eine persönliche Note: Im Editor gaben wir unseren Würmern und den Teams Namen. Mal waren es unsere Lieblingsfußballer oder favorisierte Musiker, dann wiederum Freunde aus der Schule. Wenn Farin Urlaub Michael aus der 8b mit der Schrotflinte traktierte, besaß das doch eine unfreiwillige Komik.

Lässt man die vergleichsweise einfache Aufmachung außer Acht, dann steckt in Worms eine Menge Spieltiefe. So brachte der Zufallseditor eine ordentliche Portion Unwägbarkeit in die Partien. Zum Start jeder Runde überprüften wir deshalb mögliche Hindernisse, die Position der verteilten Minen oder auch Abgründe, die wir für einfache „Kills" nutzen konnten.

Die angesprochenen Minen wiederum steuerten extrem viel zur Spieldynamik bei: Mal kickte ich die Sprengsätze einfach mit der Schrotflinte zu einem Wurm-Gegner rüber, mal nutzte ich sie als Katapult – Minen waren in Worms ein Garant für Überra-

Die größte Herausforderung besteht in Worms im Berechnen der Flugbahnen. Die unten angezeigte Stärke und die Richtung des Windes beeinflussen etwa Raketen stark. (Bild: Amiga-Version/Moby Games)

Nach einem Treffer mit der Bazooka schleudert es diesen Wurm durch die Luft. Die Explosion zerfetzt auch die Levelarchitektur und zerstört Bäume oder den Boden. Dadurch verändert sich mit der Zeit das Schlachtfeld. (Bild: PC-Version/Moby Games)

schungen und Experimente. Die Umgebungsphysik war der letzte Stein in der Gameplay-Pyramide: Der Wind beeinflusste die Flugrichtung der Raketen; getroffene Würmer purzelten Abhänge herunter, ehe sie ins Wasser platschten. Eis sorgte dabei sogar für längere Rutschpartien. Fanden die Kämpfe gar im Weltraum statt, hopsten die Würmer in der Schwerelosigkeit umso weiter.

Duell auf Augenhöhe

Worms besaß im Jahr 1995 einen ganz entscheidenden Vorteil: den lokalen Mehrspielermodus. Gerade im Duell mit mehr als zwei Teilnehmern war das taktische Actionspiel eine waschechte Prüfung für jede Freundschaft. Plötzlich war ich Scharfrichter über Sieg oder Niederlage und musste entscheiden, welchen meiner Kumpels ich zuerst ins Jenseits beförderte. Das sorgte natürlich für lautstarke Diskussionen und so manch kurzzeitiges Zerwürfnis.

Besonders schön waren allerdings diese urkomischen Augenblicke, die nur Worms schrieb. Ich erinnere mich wie gestern an Momente, in denen ich sekundenlang den Winkel für den Wurf einer Granate abschätzte und anschließend kurz von der Taste abrutschte, nur um mich so selbst in die Luft zu jagen. Selbstverständlich machte mir auch immer wieder der Wind einen Strich durch die Rechnung. Es war nie leicht, mithilfe des Fadenkreuzes und der Anzeige für die Windstärke den korrekten Winkel für den Abschuss einer Rakete abzuschätzen. Mit dem notwendigen Geschick konnte ich so nämlich Würmer hinter mir oder an den entlegensten Ecken der Karte treffen. Doch das gelang längst nicht immer.

Viel häufiger verfehlten die Geschosse einfach ihr Ziel. Als Retourkutsche erhielt ich dann stets ein hochfrequentes „Mi-issed“ aus den Mündern der gegnerischen Würmer. Im schlimmsten Fall aber ging der Schuss wortwörtlich nach hinten los. Nicht selten radierte ich mit einer Rakete mein halbes Team aus und musste im Anschluss Hohn und Spott über mich ergehen lassen.

Worms besaß obendrein eine erstaunliche Spannungskurve. Zu Beginn der Runde wurde noch geblödelt und herumgealbert. Je kleiner aber die Teams und je kaputter die Landschaft, desto ernster wurde die Angelegenheit. Meine Höhepunkte feierte ich bei dominanten Siegen. Etwa wenn ich nach langer Vorbereitung den letzten Wurm meines Gegenübers mit der Schrotflinte von der Klippe schoss – wie in einem guten Gangsterfilm. Wenige Spiele waren so unschuldig und zugleich so fies wie Worms.

„Nein, nicht die Bananenbombe!“

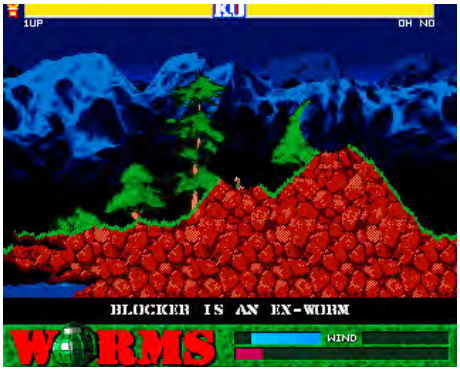
Im Gegensatz zu den Spielern nahm sich Worms zu keiner Sekunde ernst. Der Humor erinnert in seiner Inszenierung stark an Bugs-Bunny- oder Road-Runner-Cartoons. Das Spiel besaß Anleihen eines Comics und dabei spielte das Arsenal eine nicht unerhebliche Rolle. Bislang sprachen wir lediglich über Granaten, Schrotflinten oder Raketen. Viel witziger aber waren überdrehte Aktionen wie der Dragon Punch, die Bananenbombe, die Stange Dynamit oder das Schaf.

Mit dem Dragon Punch prügelte ich allzu gerne andere Würmer aus dem Bild. Das Dynamit zog nicht nur mächtig Lebensenergie ab, sondern riss auch einen gewaltigen Krater in den Boden. Richtig eingesetzt, erzielte ich damit also gleich doppelte Wirkung. Besonders starke Spezialaktionen limitierte Worms – und das war auch gut so. Das Schaf gehört bis heute zu meinen All-Time-Favoriten.

Mit einem lauten „Mäh“ hüpfte mein wolliger Freund los. Auf seinem Weg prallte er munter von Wänden ab oder stürzte sogar Abhänge herunter. Erst wenn ich den Zünder betätigte, ging das Wollvieh hoch. Viele Waffen aus dem Worms-Arsenal erzeugten Spannung, indem sie erst nach einigen Sekunden oder nach der Zündung Schaden anrichten. Diese Wartezeit fühlte sich wie eine Ewigkeit an und steigerte noch einmal den Nervenkitzel.

Neben dem Schaf besaß sicherlich die Bananenbombe den höchsten Wiedererkennungswert. Vor dem Abwurf bestimmte ich, wann der Sprengsatz explodieren sollte, und musste entsprechend abschätzen, wie lang die Bombe bis zum Ziel benötigte. Die Bananenbombe zerschellte dann in eine Reihe von gelben Schrapnellen, die gewaltigen Schaden anrichteten.

Beim Airstrike (auf Deutsch: Luftschlag) prasselt Feuer auf die Karte nieder und richtet flächendeckend großen Schaden an. Wirklich kalkulierbar ist dieser Angriff nicht – er taugt eher als grobe Kelle im Kampf gegen mehrere Gegner. (Bild: Amiga-Version/ Moby Games)



Sobald ein Wurm das Zeitliche segnet, verabschiedet er sich mit einem kurzen „Oh Dear“ und sprengt sich danach selbst in die Luft. (Bild: Amiga-Version/ Moby Games)

Dünne Brücken gehören zu den gefährlichsten Standorten im gesamten Spiel. Hier genügt oftmals schon eine Splittergranate oder ein Luftschlag, um gleich mehrere Würmer auf einmal zu versenken. (Bild: Amiga-Version/ Moby Games)

Immer noch gut spielbar

Worms war und ist kein plumpes Actionspiel, sondern erforderte Geschick und eine gehörige Portion Taktik. Gelegentlich spielten dann aber auch General Zufall und Feldmarschall Glück gewaltig mit – und das sorgte wiederum für besonders pikante Momente im Mehrspielerbetrieb. Deshalb funktioniert das Spiel sogar im Jahr 2020 noch überraschend gut!

Wer jetzt übrigens Lust auf eine Partie Worms bekommen hat, für den gibt's – zumindest, wenn er einen Rechner besitzt – gute Nachrichten: Das Original bekommt ihr auf dem PC ganz problemlos beim Retrospiele-Anbieter GOG.com. Auf der Switch ist das Ur-Worms jedoch leider nicht im Download-Portfolio zu finden. Entwickler Team 17 kündigte zudem unlängst mit Worms 2020 einen Nachfolger an, der noch in diesem Jahr auf den Markt kommen soll. Der veröffentlichte Teaser-Trailer (einfach auf Youtube danach suchen) lässt auf einen 3D-Ableger und auf eine Rückkehr kultiger Waffen wie der heiligen Handgranate aus Worms 2 schließen. Für mich jedenfalls dürfte Worms 2020 genau das Richtige sein – gerade wenn die Coronakrise irgendwann wieder vorbei ist.

Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Katharina Pache

PAULA | Social Media
Event-Nerd

LUKAS | Games Aktuell
SciFi-Nerd

VERONIKA | E-Commerce
CosPlay-Nerd

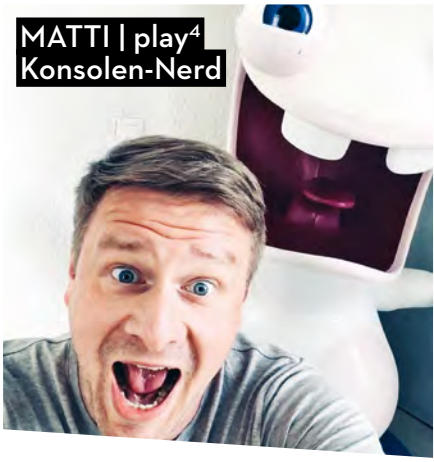
WILLI | PCGH
Video-Nerd

TANJA | PC Games MMore
MMORPG-Nerd

JOHANNES | N-Zone
Nintendo-Nerd

MATTHIAS | PC Games
Action-Nerd

ALECO | PCGH
VR-Nerd



MATTI | play⁴
Konsolen-Nerd

Folgt uns:

Wir lieben es.

Wir leben es.

- Lieblingsthemen: Gaming. IT. Entertainment.
- Mehr Stories. Mehr Hintergründe. Mehr Herz.
- Gründlicher. Übersichtlicher. Unterhaltsamer.
- Magazine. Apps. Webseiten. Streams. Podcasts. Und mehr.

Computec Media.
Von Nerds für Nerds.

COMPUTEC
MARQUARD MEDIA GROUP

shop.computec.de | Oder in eurem Store nach dem Magazin-Namen suchen:

NINTENDOS **INDIE-OFFENSIVE**

In einer „Nindie“-Direct im März wurden jede Menge neue Indie-Games für die Switch vorgestellt. Wir liefern euch weitere Informationen und Einschätzungen zu den potenziellen Hits des Jahres!

GHOST OF A TALE

Einmal Mäuschen sein: In Ghost of a Tale ist das kein Problem! Das niedliche Action-Indie-Rollenspiel erscheint schon in diesem Frühling auf Nintendo Switch.

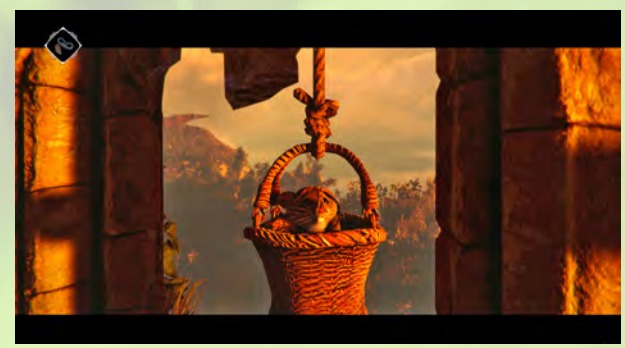
Ghost of a Tale entsprang der Fantasie einer Person: Lionel „Seith“ Gallat, der schon für Dreamworks und Universal Pictures arbeitete. Bereits 2013 sammelte er für sein Herzensprojekt Investitionen auf der Plattform Indiegogo, später werkelte er mithilfe des Indie-Programms von Microsoft weiter am Abenteuer mit dem knuffigen Mausehelden Tilo. Im März 2018 durfte das PC-Publikum losspielen, etwa ein Jahr später folgten PS4- ud Xbox-Zocker und noch ein Jahr darauf nun endlich auch die Switch-Besitzer.

Kleine Maus auf großer Reise

Worum geht es in Ghost of a Tale? Mäuserich Tilo erwacht in einem Verlies, seine Frau Merra ist verschwunden. Natürlich setzt er sofort alle Hebel im Bewegung, um zu entkommen und seine Liebste zu retten. Während seines Vorhabens erkundet ihr eine liebevoll gestaltete Mittelalterwelt voller anthropomorpher Tiere. Als Bösewichter fungieren in Ghost of a Tale die Ratten, aber es gibt auch andere Wesen, die Tilo feindlich gesinnt sind. Da er als kleine Maus nicht besonders stark ist, erfordert das Spiel Köpfchen vom Spieler und setzt an vielen Stellen auf Schleich-Gameplay. Außerdem unterhaltet ihr euch mit anderen Tieren, löst Rätsel, verkleidet euch und steigt im Level auf, sodass sich eure Fähigkeiten mit der Zeit verbessern. International kam das Abenteuer bei den meisten gut an, die Durchschnittswertung beläuft sich momentan auf etwa 77 % Spielspaß.

Katharina Pache

Termin:	Frühling 2020
Genre:	Action-Adventure
Entwickler:	SeithCG



BLUE FIRE

Blue Fire wurde die Ehre zuteil, die Indie-Direct zu eröffnen, und sorgte mit Mario- und Zelda-Flair für Furore.

Das Königreich Penumbra ist in Blue Fire euer Spielplatz und die düstere Welt bietet jede Menge sehenswerte Orte für Platforming- und Action-Freunde. Wieso die Welt so verlassen ist? Noch wissen wir das nicht, vermuten aber, dass der Umstand innerhalb des Spiels erklärt wird. Zumal postapokalyptische, beinahe verlassene Fantasy-Welten ja durchaus im Trend liegen – Hollow Knight und Dark Souls lassen grüßen. Blue Fire lockt mit einer Kombination aus Rätseln, knackigen Hüpfpassagen und Kämpfen, auch gegen Bosse. Als Belohnung winken diverse Sammelobjekte sowie Upgrades, mit denen ihr eure Spielfigur wehrhafter macht, etwa mit einer Verbesserung eures Schwertes. Aber Vorsicht: In Penumbra warten auch diabolische Fallen auf unvorsichtige Möchtegern-Heroen und in der ganzen Welt sind besonders knackige Platforming-Herausforderungen versteckt, die auch echte Profis ins Schwitzen bringen sollen. Wir empfehlen, den Trailer anzusehen, denn die Screenshots werden dem Titel nicht wirklich gerecht.

Ein junges Studio

Der Entwickler Robi Studios ist bislang noch nicht in Erscheinung getreten, weshalb Mutmaßungen über die Qualität nur auf dem Gezeigten beruhen. Besonders innovativ wirkt Blue Fire zwar nicht, aber Zelda- und Mario-Mechaniken in Kombination haben auf jeden Fall Hit-Potenzial. Testen werden wir es im Sommer. **Katharina Pache**

Termin: Sommer 2020
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Robi Studios

THE LAST CAMPFIRE

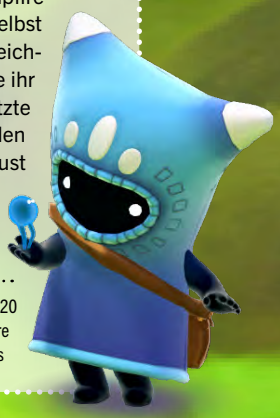
Mal was anderes: Nach dem gigantischen Projekt No Man's Sky backt das Indie-Studio Hello Games nun kleinere Brötchen, zum Beispiel das Abenteuer The Last Campfire.

Der Name Sean Murray ist reinen Nintendo-Spielern vermutlich kein Begriff. Der Kopf des Indie-Studios Hello Games erlangte nach der Veröffentlichung des Weltraum-Abenteuers No Man's Sky traurige Berühmtheit, nachdem viele Features nicht wie vorher beworben im Spiel zu finden waren und die Fans ihren Zorn an ihm abarbeiteten. Zwar hat das Team das Spiel inzwischen stark verbessert, der Image-Schaden blieb jedoch. Wendet The Last Campfire das Blatt? Das Adventure wirkt deutlich weniger ambitioniert als No Man's Sky, dafür aber umso charmanter.

Glut und Feuer

Was genau man in The Last Campfire tut, das ist noch ziemlich unklar. Fest steht, dass man eine zauberhafte Welt erkundet und ihre Geheimnisse aufdeckt, außerdem scheint man Kontakte zu Geistern von verstorbenen Wesen aufnehmen zu können. Aufgabe ist zudem, das titelgebende letzte Lagerfeuer zu entzünden. Das erinnert an das düstere Rogue-like Below, allerdings wirkt die Welt in The Last Campfire einladender. Die Spielfigur selbst wird als verlorene Glut bezeichnet – gut möglich also, dass sie ihr Leben geben wird, um das letzte Feuer zu entzünden. Auf jeden Fall macht das Adventure Lust auf mehr und lange warten müssen Indie-Freunde nicht mehr. **Katharina Pache**

Termin: Sommer 2020
Genre: Adventure
Entwickler: Hello Games



BALDO

Wenn schon klauen, dann bei den Besten: Baldo erinnert an Ni no Kuni und sieht wirklich beeindruckend niedlich aus.

Ein großer Name in der Branche ist Naps Team nicht, dabei existiert das italienische Studio bereits seit 1993 und ist somit die älteste italienische Entwicklerschmiede überhaupt! In ihrem Portfolio finden sich Titel für die PS1, für Amiga, für die Wii und nun auch für die Switch, denn das Rollenspiel Baldo erscheint im Sommer unter anderem auf der Nintendo-Plattform. Als Inspirationsquelle diente optisch offensichtlich Ni no Kuni und inhaltlich diverse Anime-Serien und -Spiele der letzten Jahre.

Ni no Kuni meets Wind Waker

Baldo ist in einer offenen Spielwelt angesiedelt, die ihr frei erkunden könnt. In der idyllischen Umgebung trefft ihr schräge Figuren wie musizierende Frösche, kämpft gegen allerlei Monster, löst diverse Rätsel und besucht Ortschaften. Außerdem warten Verliese auf mutige Forscher. Welche Rolle genau die rothaarige Begleiterin des Helden spielt, ist noch unbekannt. Interessant ist auf jeden Fall die Mischung aus Cel-Shading-Figuren und einer realistischeren Umgebung ohne schwarze Konturen. Fans von japanischen Action-Adventures und Rollenspielen dürfte Baldo den Sommer versüßen – wenn es denn zu diesem Zeitpunkt erscheint. Angesichts der Corona-Pandemie (die Italien besonders hart traf) kann nicht davon ausgegangen werden, dass alle Releases pünktlich erfolgen.

Katharina Pache

Termin:	Sommer 2020
Genre:	Rollenspiel
Entwickler:	Naps Team

I AM DEAD

So hätten wir uns den Tod nicht vorgestellt: In I Am Dead puzzelt ihr euch durch ein knallbuntes, fröhliches Jenseits.

I Am Dead sticht sofort ins Auge durch seinen plakativen, farbenfrohen Stil. In Kombination mit dem morbiden Titel und dem Gameplay, bei dem man einem Sportler Donuts aus der Tasche klaut, rief der Trailer bei uns zunächst die spontane Reaktion „Hä?“ hervor. Aber das ergibt schon alles Sinn, denn ihr spielt einen Geist, genauer gesagt den Geist des verstorbenen Museumskurators Morris Lupton. Gemeinsam mit dem (ebenfalls verstorbenen) Hund Sparky muss Morris verhindern, dass ein Vulkanausbruch das Küstendörfchen Shelmerston zerstört.

Ein Job für einen Geist

Um das Unglück abzuwenden, benötigt Morris die Erinnerungen der Bewohner, um so herauszubekommen, wo sich andere, mächtigere Geister herumtreiben, die ihm bei seinem Vorhaben helfen können. Sehr praktisch, dass Morris in der Lage ist, direkt in Gegenstände und Menschen hineinzuschauen wie ein übersinnliches Röntgengerät. So kann er Erinnerungen lesen und in der Vergangenheit von Shelmerston auf die Suche gehen. Wie genau das nun mit den Donuts in der Sportlertasche zusammenhängt? Okay, das wissen wir auch nicht. Aber wir freuen uns schon sehr darauf, es noch in diesem Jahr herauszufinden. I Am Dead stammt übrigens von den Machern von Wilmot's Warehouse und Hohokum – ziemlich gute Indie-Spiele! **Katharina Pache**

Termin:	2020
Genre:	Puzzle
Entwickler:	Hollow Ponds; Richard Hogg

CYANIDE & HAPPINESS
FREAKPOCALYPSE: PART 1

Endlich kommen die unbeliebten, rothaarigen Waisenkinder zu dem Ruhm, der ihnen so lange verwehrt blieb.

Internet- und comicaffine Leser dürften den minimalistischen Stil erkennen: Freakpokalypse basiert auf den erfolgreichen Webcomics Cyanide & Happiness, zu erreichen über explosm.net. Um das Adventure zu verwirklichen, spendeten Fans per Kickstarter-Kampagne mehr als eine halbe Million Dollar. Das Ergebnis können wir noch in diesem Sommer begutachten, wenn der erste Teil auf PC und Switch erscheint.

Der Retter mit dem roten Schopf

Euer Name: Coop McCarthy, ihr seid ein ganz normaler Schüler, mal davon abgesehen, dass euch nicht mal die Lehrer leiden können, eure Eltern tot sind und eure Haare unangenehm rot. In typischer Adventure-Manier erkundet ihr unterschiedliche Orte, kombiniert Gegenstände und nehmt Quests an. Garniert wird das Ganze vom typischen Humor der Comics, Gastauftritten von allerlei bekannten Charakteren, optionalen Nebenbeschäftigungen und der Frage, ob ihr ein Date für den Abschlussball klarmachen könnt. Der Vorlage gemäß erwartet Spieler hier Gewalt, Obszönitäten und andere nicht jugendfreie Inhalte – es handelt sich also quasi um eine spielbare Version des Comics! **Katharina Pache**

Termin: Sommer 2020
Genre: Adventure
Entwickler: Explosm; Skeleton Crew Studios

WINGSPAN

Das Kennerspiel des Jahres 2019 gibt es bald auch auf Nintendo Switch. Wie der Name es andeutet, dreht sich darin alles um Vögel. Schräg, aber auch sehr sympathisch.

Ganz aufmerksamen Lesern der N-ZONE dürfte nicht entgangen sein, dass Wingspan schon einmal vor nicht allzu langer Zeit im Heft verewigt wurde. Kollege Ben stellte das Brettspiel vor, wenig später folgte die Ankündigung einer digitalen Umsetzung für Switch und PC. Vielleicht sollte Ben öfter über Brettspiele schreiben? Wie auch immer: Wingspan, auf Deutsch Flügelschlag, wurde mit dem Preis „Kennerspiel des Jahres 2019“ ausgezeichnet und erfordert von den bis zu fünf Spielern, dass sie Naturschutzgebiete errichten und unterschiedliche Vogelarten anlocken.

Bei euch piept’s wohl

Jede Vogelart, die man seinem Schutzgebiet hinzufügt, verleiht Boni, etwa beim Eierlegen, beim Futtersammeln oder beim Kartenziehen. Die digitale Fassung des Spiels hat den Bonus, dass alle 170 Vogelarten nicht nur animiert sind, sondern auch mit realistischen Audio-Aufnahmen vertont wurden. Außerdem basieren die Fähigkeiten der Vögel auf ihren Verhaltensweisen in der Natur: Gänse tauchen in Schwärmen auf, Falken gehen auf die Jagd und so weiter. Gut umgesetzte Brettspiele sind auf jeden Fall eine Bereicherung für die Switch und es ist ja durchaus verheißungsvoll, einen Spieleabend veranstalten zu können, ohne dass man am Ende die ganzen Karten wieder aufräumen muss. Eines noch zum Schluss: Flügelschlag wird deutsche Texte bieten. **Katharina Pache**

Termin: Frühling 2020
Genre: Strategie
Entwickler: Monster Couch; Stonemaier Games

QUANTUM LEAGUE

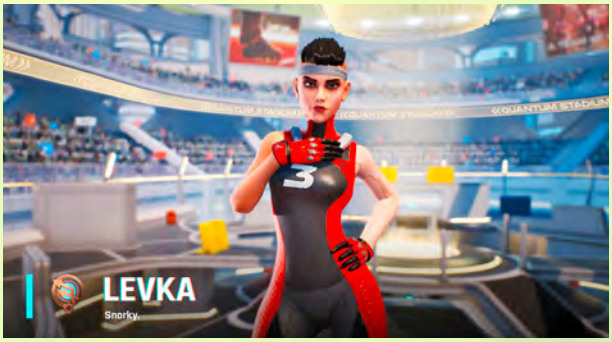
Na so was, ein kompetitiver Shooter? Auf der Switch? Quantum League will das Feld nicht nur Splatoon und Fortnite überlassen.

Ihr seid in einer Zeitschleife gefangen! Und dann steckt ihr auch noch in einer Arena in einem Wettstreit auf Leben und Tod. Allerdings hat die Kombination dieser Umstände auch Vorteile: Dank der Zeitzurückspulfunktion könnt ihr ein Team mit euch selbst bilden! Das funktioniert in etwa so: In der ersten Runde nehmt ihr den linken Weg in Richtung Gegner. In der zweiten Runde geht ihr durch die Mitte und könnt auf die Feuerunterstützung eures Vergangenheit-Ichs aus der ersten Runde bauen, denn das steht jetzt links von euch mit auf dem Feld! Auf diese Art und Weise sollt ihr in Quantum League eure Gegner in die Ecke treiben und schließlich als Champion aus dem Match hervorgehen. Der Fokus liegt dabei eindeutig auf Mehrspielervergnügen. Ihr stellt euch entweder Einer-gegen-einen-Runden oder tretet als Duo online gegen andere Zweier-Teams an. Unterschiedliche Modi gibt es ebenfalls, etwa die beiden Shooter-Klassiker Deathmatch oder Capture the Flag.

Ein Quantum Waffen

Mit sechs Charakteren und sechs Waffen ist die Auswahl bislang recht überschaubar. Ob das Konzept aufgeht und wie schwierig es wird, das Spielprinzip zu verinnerlichen, wird sich zeigen, wenn man den Shooter zum ersten Mal ausprobieren kann. In diesem Genre hat die Switch noch Luft nach oben, insofern ist Quantum League auf jeden Fall zu begrüßen. **Katharina Pache**

Termin: Herbst 2020
Genre: Shooter
Entwickler: Nimble Giant Entertainment



SUMMER IN MARA

Den Sommer in Mara erlebt ihr schon im Frühling in Deutschland, wenn das farbenfrohe Inselabenteuer auf Nintendo Switch erscheint – zumindest nach aktuellem Stand.

Und noch ein Indie-Spiel, das an Zelda erinnert! Auch bei Summer in Mara diente The Wind Waker offensichtlich als Inspirationsquelle, nicht nur optisch, sondern auch mechanisch. Denn in diesem Action-Adventure mit Simulationseinlagen seid ihr unter anderem mit dem Boot unterwegs. Ihr erkundet ein traumhaftes Südsee-Archipel, eure Spielfigur Koa ist neugierig und sehnt sich nach Abenteuer. Aber abseits der Reisen zu anderen Inseln müsst ihr euch auch um das eigene Eiland kümmern. Dort pflanzt ihr Gemüse und fahrt die Ernte ein, stellt Werkzeuge her und errichtet Gebäude – das erinnert sicher nicht ohne Zufall an das immens erfolgreiche Indie-Game Stardew Valley.

Ein entspannter Sommer

Das unkaputtbare Farming-Sim-Prinzip wird in Summer in Mara mit einer großen, offenen Spielwelt kombiniert, die zum Entdecken einlädt, inklusive diverser NPCs, die sich mit Koa anfreunden. Das Boot, die Insel, die Ausrüstung, all das kann nach und nach verbessert werden, was für echte Langzeitmotivation sorgen sollte. Und die könnte, garniert vom tropischen Urlaubs-Feeling, genau den Nerv der Zeit treffen. Warten auf den virtuellen Inselausflug müssen Switch-Spieler nicht mehr lange, diesen Frühling schon soll Summer in Mara Segel setzen. **Katharina Pache**

Termin: Frühling 2020
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Chibig

BLAIR WITCH

Der Horrorstreifen, der Kinogeschichte schrieb, ist nun schon über 20 Jahre alt. Das hat Entwickler Bloober Team aber nicht gehindert, nun ein Spiel zum Film zu programmieren!

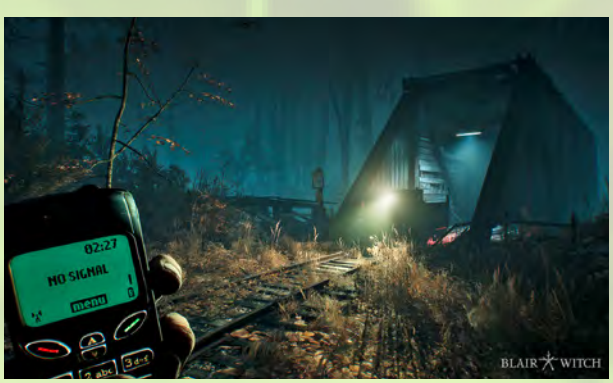
Einige Leser sind vielleicht zu jung, um sich zu erinnern, aber Blair Witch Project war für das Horrorfilmgenre 1999 wegweisend. Nicht nur war es einer der ersten Streifen, die stark von viralem Marketing im Internet profitierten, der Film nutzte zudem erfolgreich das Found-Footage-Gimmick, welches viele (Grusel-)Filme später kopierten. Mit Handkameras aufgenommen, entstand der Eindruck, es handele es sich wirklich um die Aufzeichnungen der verschwundenen Protagonisten des Films. Im Spiel Blair Witch verkörpert ihr hingegen Ellis, einen ehemaligen Polizeibeamten, der sich an der Suche nach einem vermissten Jungen beteiligt. Der Wald, in dem das Kind verloren ging, ist natürlich der Forst aus dem Horrorfilm, in dem die sagenumwobene Hexe von Blair lebt. Die Geschichte und das Setting basieren exakt auf der umfassenden Hintergrundgeschichte, die sich die Filmemacher damals für ihren Blockbuster ausgedacht haben. Wie auch in der Vorlage ist Blair Witch kein Erlebnis mit Fokus auf übertriebenem Splatter oder Gewalt, stattdessen steht der psychologische Horror im Mittelpunkt (auch wenn es gelegentlich blutig zugeht). Aus der Ego-Perspektive erkundet Ellis mit seinem treuen Hund Bullet den Wald, verfällt dabei aber immer mehr der Angst. Sind es optische Täuschungen oder geht da wirklich etwas zwischen den Zweigen vor? Blair Witch nutzt die unheimliche Kulisse sehr gut, um Atmosphäre zu erzeugen. Wir wissen das übrigens schon jetzt so genau, weil Blair Witch auf anderen Plattformen seit Sommer 2019 erhältlich ist – und bei der Spielergemeinde ziemlich gut ankam. Die technische Umsetzung sollte auf Nintendo Switch kein großes Problem darstellen, da sind wir zuversichtlich.

Streichelt den Hund

Die psychologische Komponente macht Blair Witch interessanter als 08/15-Horrorspiele. Schon bei Silent Hill erwies es sich als effektiv, der Spielfigur diverse persönliche Probleme und eine Vergangenheit zu verpassen. Die Sorge um den Hund Bullet wird sicher den Puls vieler Spieler zusätzlich nach oben treiben. Die Stärke eurer Nerven stellt ihr ab Sommer unter Beweis, insofern ihr volljährig seid.

Katharina Pache

Termin:	Sommer 2020
Genre:	Adventure
Entwickler:	Bloober Team



THE GOOD LIFE

So sieht also ein gutes Leben aus? The Good Life ließ viele Zuschauer bei der Nintendo Direct ratlos zurück. Das ist angesichts des Spielinhalts auch nicht weiter verwunderlich.

Wer ist Swery? In der Videospielwelt kennt man den Game Director mit dem bürgerlichen Namen Hidetaka Suehiro in erster Linie durch Deadly Premonition und D4: Dark Dreams Don't Die. Neben Deadly Premonition 2 arbeitet der Japaner momentan an The Good Life für die Switch, nachdem sich auf Kickstarter genug Unterstützer fanden, um das Abenteuer zu finanzieren. Als Exzentriker begnügt sich Swery nicht mit einem herkömmlichen Setting, einer normalen Story oder etablierten Gameplay-Mechaniken. In The Good Life verkörpert ihr die hoch verschuldete Journalistin Naomi aus New York, die ihre Geldsorgen loswerden will, indem sie Ermittlungen bei einem Mordfall in der glücklichsten Stadt Englands übernimmt. Übrigens verwandeln sich dort alle Dorfbewohner in Tiere, sobald der Vollmond am Himmel steht. Naomi selbst kann in die Gestalt einer Katze oder eines Hundes schlüpfen und so etwa Geruchsfährten aufnehmen oder Mäuse fangen. Und falls ihr euch gefragt haben solltet, wie weitläufig die Spielwelt ist: Laut offiziellen Angaben ist die Open World „mittelgroß". Aha! Nachdem The Good Life optisch bislang eher eine durchwachsene Figur macht, hoffen wir auf ein wirklich innovatives Gameplay und eine einzigartige Stimmung. Zumindest auf dem Papier klingt das Ganze jetzt schon absurd-unterhaltsam.

Katharina Pache

Termin:	Winter 2020
Genre:	Action-Adventure
Entwickler:	White Owls

PIXELJUNK EDEN 2

Keine Tropeninsel, keine Zelda-Anleihen: Pixeljunk Eden 2 geht seinen eigenen Weg, ähnelt aber stark dem Vorgänger.

Die Pixeljunk-Reihe besteht aus inhaltlich unzusammenhängenden Indie-Titeln der Entwickler Q-Games und nahm ihren Anfang 2007 auf der Playstation 3. Pixeljunk Eden war das dritte Spiel der Serie und versetzte euch in einen sogenannten Grimp – ein Kunstwort aus den englischen Begriffen grip (greifen) und jump (springen). Und das beschreibt das Spielprinzip auch schon sehr gut. Das kleine Lebewesen katapultiert ihr in psychedelischen Umgebungen herum, befreit andere Grimps, sammelt Pollen und geht Feinden aus dem Weg. In der Fortsetzung scheint sich am Spielprinzip nicht viel zu ändern, nur dass es nun mehr unterschiedliche Grimps mit individuellen Eigenschaften gibt und die Levels natürlich neu sind. Das ist aber kein Problem, denn die wenigsten dürften das Original kennen und durch die dynamische Generierung der Levels, abhängig von den Aktionen der Grimps, sollte sich ohnehin jeder Durchgang anders anfühlen. Passend zur abstrakten, aber attraktiven Optik passt sich die Musikuntermalung dem Bildschirmgeschehen an. Dabei entsteht eine einzigartige Harmonie aus Popart-Look und treibender House-Musik. Zwischen all den Indie-Games mit menschlichen Protagonisten und Fantasy-Fokus stach Pixeljunk auf jeden Fall durch sein Konzept und die Grafik hervor. Freunde von Geschicklichkeits- und Musikspielen müssen noch bis zum Sommer warten, bevor sie losgrimpen können.

Katharina Pache

Termin:	Sommer 2020
Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Q Games

FAERIA

Magic trifft auf Die Siedler von Catan: Mit Faeria stattet ein außergewöhnliches Kartenspiel der Switch einen Besuch ab.

Nein, mit dem bloßen Zusammenstellen von Kartendecks und den Duellen mit anderen Spielern begnügt sich Faeria nicht. Hier habt ihr auch in der Hand, wie das Schlachtfeld aussieht! Dabei solltet ihr anstreben, dass der Gegner mit seinen Landen nicht zu nahe an eure Gebiete heranrückt, da ihr euch sonst mit seinen spawnenden Monstern auseinandersetzen müsst. Andersrum gilt natürlich das Gleiche, also rückt ihm auf die Pelle!

Immer faer bleiben

Der Vorteil von Faeria gegenüber anderen virtuelle Sammelkartenspielen ist die Preispolitik: Hier wird darauf verzichtet, Booster-Packungen anzubieten. Stattdessen kaufen die Spieler DLC-Erweiterungen, die sie mit neuen Karten versorgen. Außerdem gibt es in Faeria auch für Einzelspieler viel zu tun, zum Beispiel den Puzzle-Modus, den Boss-Modus und eine Singleplayer-Kampagne. Das Kartenspiel ist auf dem PC bereits 2017 erschienen (ursprünglich war es kostenlos) und erfreut sich dort beträchtlicher Beliebtheit, auch die Wertungen fallen zum größten Teil positiv aus. Im Koop-Modus ist Faeria im Übrigen ebenfalls spielbar. Den Stimmen der PC-Spieler zu entnehmen ist außerdem, dass es nicht an die Komplexität anderer großer Kartensammelspiele heranreicht. Ob das nun ein Vor- oder ein Nachteil ist, müsst ihr selbst entscheiden, wenn Faeria im Frühling für Nintendo Switch veröffentlicht wird.

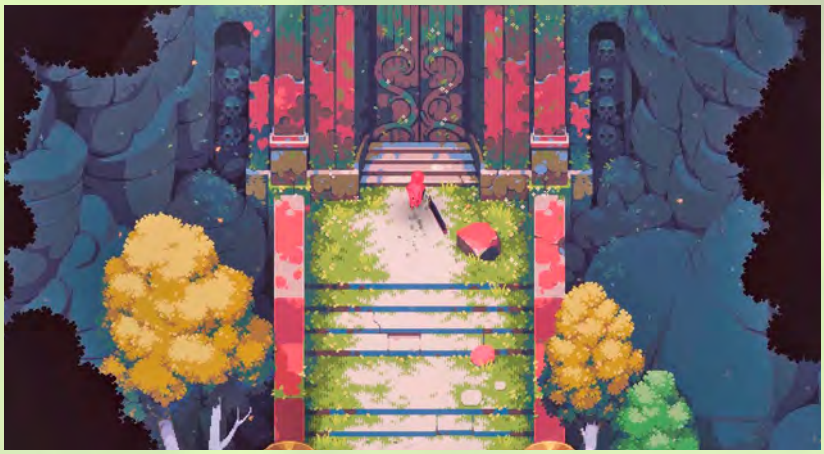
Katharina Pache

Termin: Frühling 2020
Genre: Strategie
Entwickler: Versus Evil

ELDEST SOULS

Subtil geht anders: Schon im Namen weisen die Entwickler darauf hin, wo sie sich für dieses Indie-Game inspirieren ließen.

Pixeloptik aus der Iso-Ansicht, Boss-Rush-Spielprinzip, eine düstere Fantasy-Welt, hoher Schwierigkeitsgrad – wir waren bei der Vorstellung von Eldest Souls überzeugt, das neue Werk der Macher von Titan Souls zu sehen, denn dieses Indie-Game bot einst genau die gleichen Features. Aber falsch gedacht, Eldest Souls ist das Erstlingswerk eines Entwicklerduos, das – wie so viele – Gefallen gefunden hat am Souls-like-Spielprinzip. Dementsprechend auch wenig überraschend die Story: Die Götter sind böse, sie stehlen den Menschen ihre Lebenskraft, ihr als Ritter tretet gegen die mächtigen Widersacher an, um die Welt wieder ins Lot zu bringen. Zwischendrin wertet ihr euer Schwert beim Schmied auf, erkundet eine unheimliche Zitadelle und redet mit verstreuten NPCs.



Das erinnert uns an etwas

Das klingt harsch, aber Fakt ist: Diese Beschreibung trifft auf einige Indie-Games zu. Nichtsdestotrotz steht außer Frage, dass dabei am Ende ein unterhaltsames Spiel herauskommen kann, wenn das Kampfsystem Spaß macht und die Bossfights gelungen sind. Nicht jeder muss schließlich das Rad neu erfinden und Fans hat das klassische Souls-like-Prinzip nach wie vor. Auch die Pixelgrafik ist, wenn man den Szenen im Trailer Glauben schenkt, ansprechend gestaltet. Mehr wissen wir im Sommer dieses Jahres.

Katharina Pache

Termin: Sommer 2020
Genre: Action
Entwickler: Fallen Flag Studio

TRIALS OF MANA

Die vielversprechende Rückkehr eines Klassikers, den hierzulande beinahe niemand kennt!

Mit dem Remake des SNES-Klassikers Secret of Mana für die aktuelle Konsolengeneration hoffte Square Enix vor einiger Zeit, sowohl das Nostalgiebedürfnis alteingesessener Fans anzapfen zu können als auch neue Spieler für den Titel zu begeistern. Was man dabei übersah: Um das zu erreichen, hätte man ein Spiel abliefern müssen, das nicht voller technischer Fehler, grafisch unansehnlich und spielerisch veraltet oder im Vergleich zum Original verschlimmbessert war. Immerhin, dieser Reinfall hatte auch sein Gutes, denn die Macher haben aus ihren Fehlern gelernt. Für ihr neues Projekt setzten die Entwickler zwar erneut auf eine Neuauflage, allerdings kommt dieser, wie wir nach mehreren Stunden Anspielen bestätigen können, all die Mühe und Liebe zuteil, die wir bei Secret of Mana schmerzlich vermisst haben. Allzu viele Spieler jedoch dürften Trials of Mana gegenüber nicht dieselben nostalgischen Gefühle hegen, die in ihnen beim Gedanken an Secret of Mana geweckt werden. Das ebenfalls auf dem SNES beheimatete Trials of Mana blieb nämlich bis zum Jahr 2019 dem japanischen Markt vorbehalten, bevor es im Rahmen der-Switch-exklusiven Collection of Mana erstmals übersetzt und auch in Europa und den USA angeboten wurde.

Alles beim Alten im Neuen

Jetzt dürfen wir also innerhalb weniger Monate gleich zweimal im selben Spiel ran! Auf den ersten Blick dürfte aber den wenigsten auffallen, dass es sich um dasselbe Abenteuer handelt. Die Grafik wurde nämlich massiv überarbeitet. Wir laufen durch eine vollkommen dreidimensional dargestellte Welt, können die Kamera frei bewegen und freuen uns über nette kleine Details al-

Das Kampfsystem ist simpel, es funktioniert aber gut und macht Spaß. Mit einem leichten und einem starken Angriff und Spezialmanövern gehen wir gegen Feinde vor.

Je nachdem, wen wir als primären Protagonisten wählen, erwartet uns ein anderer Oberbösewicht, der uns im Spielverlauf das Heldenleben gehörig schwer macht.

lenthalben. Mit der Brillanz eines Final Fantasy 7 Remake kann das Abenteuer nicht mithalten, es sieht aber wirklich ungemein nett und stimmig aus. Vor allem ist es schön, dass der Stil des Originals nicht verloren gegangen ist. Man erkennt weiterhin die Figuren, die nun aussehen wie hübschere Versionen der Artworks von anno dazumal und die Welt mit all ihren Bewohnern, Widersachern und Lokalitäten versprüht den bekannten Mana-Charme. Verzichten können hätten wir auf die übertrieben sexualisierte Darstellung so mancher Frauenfigur, allen voran unserer Partymitglieder Resi und Angela. Aber das sind wir von JRPGs ja schon gewohnt. Ebenso hochwertig zeigt sich die Sprachausgabe, die nicht in allen, aber bei vielen Gesprächen zu hören ist. Wahlweise kann Japanisch oder Englisch gewählt werden, gut sind beide Versionen. Auf eine deutsche Tonspur wurde leider verzichtet, hier muss auf gut geschriebene Untertitel zurückgegriffen werden. Auch die musikalische Untermalung konnte uns beim Anspielen überzeugen. Schön: Wer will, kann in den Optionen jederzeit zwischen den neu arrangierten Melodien und dem Originalsoundtrack wechseln.

Von Schwertern und Steinen

Angesichts dieser drastischen technischen Verbesserungen, die das maue Remake von Secret of Mana nun gleich doppelt dumm aussehen lassen, dürfte es nicht verwundern, dass auch die Präsentation der Handlung wesentlich aufgemotzt wurde. Trotzdem fühlt sich Trials of Mana nicht so überproduziert an, wie es in vielen anderen modernen Square-Enix-Rollenspielen der Fall ist. Hier wird kein Herzschmerz mit Eimern ausgeleert, keine sich selbst zu ernst nehmenden Figuren hetzen durch eine düstere Handlung voller klischeehaft geschriebener Dialoge – es ist eine schöne, simple Handlung, halt hübscher erzählt als zuvor. Worum geht's? Sechs Helden machen sich auf, um acht Manasteine zu finden, das legendäre Manaschwert zu neuem Leben zu erwecken und den Untergang der Welt zu verhindern – klassisches JRPG-Material also. Ein Twist ist, dass wir zwar die Auswahl aus sechs verschiedenen Helden für unser Team haben, aber nur drei davon pro Durchgang wählen können. Jeder kommt mit einer kleinen, spielbaren Vorgeschichte daher, zudem verändert sich je nachdem, wen wir vor Spielbeginn als primären Protagonisten wählen, die Rolle unseres erbitterten Erzfeindes.

Mittels Ringmenü greifen wir auf Items, Zauber und Spezialangriffe zu. Dabei friert das Geschehen ein und wir haben alle Zeit der Welt zum Auswählen der Aktionen.

Trials of Mana scheint nicht allzu herausfordernd zu werden, auch im Gefecht gegen den ersten Boss hatten wir keinerlei Probleme. Es existiert aber ein härterer Schwierigkeitsgrad. Und wer es ganz simpel möchte, darf das Härteniveau auch senken.

Heldenhaftes Sechserpack

Durch diese leichten Handlungsunterschiede wird der Wiederspielwert erhöht, zudem ändert sich auch das Gameplay. Schließlich verfügt jede Figur über einen anderen Schwerpunkt. Durand ist der klassische Schwertkämpfer, Angela versteht sich am besten in Magie, Adlerauge ist besonders flink, Resi ist als Allrounder in allen Belangen gut ausgerüstet, Kevin kann richtig kräftig austeilen und der niedlichen Charlotte macht als Heilerin niemand etwas vor. Das Echtzeit-Kampf-

Die Grafik des Spiels reißt keine Bäume aus, ist aber ungemein liebevoll umgesetzt und wirkt, als hätte man die Artworks des SNES-Originals zum Leben erweckt.

system wurde in der Neuauflage verändert – im Original war unsere Angriffskraft von einer sich automatisch aufladenden Leiste abhängig –, bleibt aber sehr zugänglich. Wir verfügen über einen leichten und einen starken Angriff, können per Shortcuts auf Magie und Spezialangriffe zurückgreifen und Items nutzen. Das kennt man so ähnlich aus zig anderen Spielen, es funktioniert aber sehr gut. Auch sonst wird bekannte Kost geboten: Wir kaufen neue Waffen und Ausrüstung, leveln auf, indem wir Feinde bezwingen und investieren so verdiente Punkte in kleinen Talentbäumen. Unser Weg führt uns auf relativ linearen Pfaden durch eine frei erforschbare Welt. In dieser werden kleine Gemeinden durch Routen, Höhlen und andere Areale verbunden, in denen allerlei Widersacher, versteckte Schatzkisten und mehr auf uns warten. Um die Story voranzutreiben, reicht es meist, einfach zu einem Punkt auf der Karte zu gehen oder mit einer markierten Figur zu sprechen. Ab und an erwarten uns große, fiese Bosse, die – ein wenig Grinding vorausgesetzt – den bisherigen Erfahrungen nach aber kein allzu großes Problem darstellen dürften.

Das Ende nach dem Ende

Generell scheint Trials of Mana nicht allzu schwer zu werden. Die Demo spielten wir auf dem normalen Schwierigkeitsgrad und hatten dort keinerlei Probleme, ja, sind kein einziges Mal auch nur in die Verlegenheit gekommen, den Game-over-Bildschirm zu erblicken. Wer zumindest ein wenig mehr Herausforderung sucht, für den gibt es dankenswerterweise einen härteren Modus. Allzu viel abseits des Weges dürfte es übrigens nicht zu tun geben. Die Struktur des Abenteuers orientiert sich stark an jener des Originals und Nebenquests waren dort Mangelware. Etwa 25 Stunden war man einst in der Welt von Trials of Mana unterwegs – etwas mehr dürfte es im Remake aber schon sein, denn hier wurde nach dem eigentlichen Abschluss der Handlung noch ein komplettes, neu entwickeltes Epilogkapitel hinzugefügt. Und das ist nicht die einzige Neuerung: Unsere Figuren können im Rahmen ihres Spezialgebiets im Laufe des Spiels in ihren Klassen aufsteigen, hier wurde eine zusätzliche, finale Stufe implementiert. Neu dabei ist außerdem die Suche nach dem sogenannten Kaktusfratz, einer kleinen Kreatur, die sich an verschiedenen Orten in der Spielwelt versteckt. Finden wir sie, dann erhalten wir Belohnungen. Und wer nicht genug vom Spiel bekommen kann, darf im New Game Plus ran.

Auch, wenn Trials of Mana hierzulande recht unbekannt ist, so ist der Stil der Reihe doch dank Secret of Mana sehr beliebt und er wurde im Remake gut umgesetzt. Die Pogopuschel, oder Mümmler, wie sie jetzt genannt werden, sind putzig wie eh und je!

Die sehr sexualisierte Darstellung der Frauenfiguren hätten wir nicht unbedingt gebraucht, allen voran jene von Angela und Resi, sie ist bei JRPGs aber gang und gäbe.

Helden retten einsam

Leider ersatzlos gestrichen wurde der Koop-Modus des Originals. Laut Entwicklern entschied man sich bewusst gegen diese Option, weil man sich auf eine hochwertige Einzelspielererfahrung konzentrieren wollte. Das mag für uns hier in Europa, die nicht mit dem Spiel aufgewachsen sind, nicht so eine große Sache sein wie für japanische Fans, schade ist es aber allemal; gerade mit Blick auf Secret of Mana, dessen Mehrspielerpart auf dem SNES vielen alten RPG-Hasen noch gut in Erinnerung sein dürfte. Immerhin hier hat die Neuauflage von Secret of Mana gegenüber jener von Trials of Mana die Nase vorn, denn dort durfte man erneut zu dritt ran. Aber auch auf unserem Einzeltrip waren wir während des Anspielens von Trials of Mana sehr angetan. Es ist wahrlich kein revolutionäres Abenteuer und fühlt sich von seiner Machart ziemlich altmodisch an. Gerade das zeichnet es aber positiv aus, denn es zeigt, dass ein Spiel nicht immer ein riesiges Budget, komplexe Mechaniken und andere Kinkerlitzchen braucht, um zu funktionieren. Manchmal reichen Herzblut bei der Gestaltung, eine liebevolle Präsentation und ein Gespür für das, was die Fans sich wünschen, schon vollkommen aus. Wem Final Fantasy 7 Remake im Vergleich zum Original zu andersartig ist, um erneut in die nostalgische Rollenspiel-Welt der 1990er-Jahre zurückkehren zu wollen, der dürfte mit Trials of Mana einen mehr als gelungenen Ersatz erhalten. **Lukas Schmid**

Je nachdem, wen wir in unsere Party wählen, erhalten wir unterschiedliche Vorgeschichten, die wir auch selber spielen können. Darin werden die Gründe der Figuren, sich unserer Gruppe anzuschließen, aufgearbeitet und man lernt sie besser kennen.

MEINUNG
Lukas Schmid

Hübsches Remake mit alten Qualitäten und modernen Annehmlichkeiten

Mit Secret of Mana hat Square Enix sich vor einiger Zeit gehörig in die Nesseln gesetzt. Kenner des Originals wie ich wurden durch das unansehnliche Design abgestoßen, welches jeglichen Charme vermissen ließ, Erstspieler wohl auch, weswegen sie das an und für sich nach wie vor anständige Gameplay dahinter vielleicht niemals erleben durften. Mit Trials of Mana hat Square Enix ganz offensichtlich aus diesem Fehler gelernt, denn nicht nur sieht es wirklich ungemein hübsch aus, ihm gelingt auch eine sehr kompetente und durchdachte Mischung aus alten und neuen Elementen. Dass hier Qualität drinsteckt, zeigt die Tatsache, dass ich sehr angetan von dem bin, was ich sehen und spielen konnte und sogar eine Art Nostalgie verspürte, obwohl ich mit dem Original das erste Mal 2019 in Kontakt gekommen bin. Das Spiel füllt die Lücke, die das Secret-of-Mana-Remake gelassen hat! Schade finde ich bloß, dass der Koop-Modus des Ur-Spiels gestrichen wurde, denn zu zweit oder dritt würde das Erforschen und Kämpfen wohl noch mehr Laune machen. Aber auch so werde ich mir Trials of Mana definitiv zu Gemüte führen, wenn es Ende April erscheint.

INFOS

Termin:	24. April 2020
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Square Enix

Nach Shenmue bekommt mit Streets of Rage nun auch eine weitere totgeglaubte Sega-Marke eine Fortsetzung. Nostalgiker dürfen sich freuen.

STREETS OF RAGE 4

Nach ganzen 26 Jahren erscheint bald ein neuer Serienteil der Mega-Drive-Reihe. Wir durften die Rückkehr des Prügel-Klassikers bereits ausgiebig spielen.

Bereits auf der Gamescom 2019 in Köln durften wir Streets of Rage 4 kurz anspielen, doch die Zeit reichte nicht aus, um die Neuerungen und Veränderungen richtig zu erfassen. Nun stellte uns Publisher DotEmu jedoch eine Preview-Demo zur Verfügung, in der wir ganze drei Stages spielen und mit allen fünf spielbaren Charakteren losziehen durften, um auf den Straßen für Ordnung zu sorgen. Den Online-Koop-Modus konnten wir natürlich noch nicht ausprobieren, aber dafür bereits lokal mit bis zu drei weiteren Mitspielern die Fäuste fliegen lassen. Dabei überzeugte SoR 4 nicht nur Kenner der Originale, sondern machte auch den Kollegen Spaß, an denen die Sega-Prügler damals vorbeigingen.

Neue und alte Helden

Die Handlung von Streets of Rage 4 spielt etwa zehn Jahre nach den Geschehnissen des Vorgängers, der vor ganzen 26 Jahren noch für Segas 16-Bit-Konsole Mega Drive erschien. Erneut ziehen kriminelle Schläger durch die Straßen und wir sind uns ziemlich sicher, dass auch diesmal Verbrecherboss Mr. X dahintersteckt. Das können die ehemaligen Cops Axel Stone und Blaze Fielding natürlich nicht einfach mit ansehen und ziehen in den Kampf. Dabei erhalten die beiden Protagonisten der ersten drei Serienteile jedoch schlagkräftige Unterstützung.

Ex-Boxer Adam Hunter ist zum ersten Mal seit dem originalen Streets of Rage aus dem Jahr 1991 wieder ein spielbarer Charakter und er bringt sogar familiäre Unterstützung mit. Diesmal aber nicht seinen kleinen Bruder „Skate“, den man im zweiten Teil steuerte, sondern seine Tochter Cherry, die ihr Seriendebüt feiert.

Neben zahlreichen bekannten Gegnern stellen sich euch auch neue Feinde entgegen. Hier erwartet euch ein korrupter Cop mit taktischem Schild.

Wie schon die Vorgänger, macht auch Teil 4 im lokalen Koop-Modus am meisten Spaß. Es soll aber auch einen Online-Modus für zwei Spieler geben.

Natürlich gibt es auch wieder die bekannten Spezialattacken, die den Gegnern ordentlich einheizen, euch aber auch etwas Lebensenergie abziehen.

Die ist zwar nicht auf Rollschuhen unterwegs, hat aber stets ihre E-Gitarre dabei, mit der sie auch gerne mal zuschlägt. Der fünfte Charakter im Bunde ist ebenfalls ein Serien-Neuling und hört auf den Namen Floyd Iraia. Alle Charaktere unterscheiden sich natürlich in ihren Fähigkeiten und Kampfstilen. Axel ist in Sachen Stärke und Geschwindigkeit relativ ausgewogen, während die Schläge von Blaze nicht sonderlich viel Schaden verursachen, sie dafür aber verdammt schnell ist. Adam hingegen schlägt nicht ganz so hart zu wie Axel, kann aber dafür längere Kombos ausführen und Töchterchen Cherry ist sogar noch etwas schwächer als Blaze, kann ihre Angriffe dafür aber besser miteinander verketten als alle anderen Charaktere. Floyd ist der Tank der Gruppe und erinnert mit seiner Stärke sehr an den Wrestler Max aus Streets of Rage 2. Allerdings hat Floyd Roboterarme, die er ausfahren kann. Besonders lustig: Floyd kann zwei Gegner gleichzeitig greifen und sie dann mit den Köpfen zusammenschlagen.

Frische Nostalgie

Sowohl die alten als auch die neuen spielbaren Figuren passen hervorragend in die Fortsetzung der Reihe. Doch nicht nur bei der Charakterauswahl, überall merkt man, dass DotEmu und die Entwickler von LizardCube und Guard Crush Games sich die Lizenz von Sega nicht gesichert haben, um Nostalgikern schnell ein bisschen Geld aus der Tasche zu ziehen. Mit sehr viel Liebe zum Detail wurde das Spielgefühl der Mega-Drive-Originale eingefangen sowie modernisiert und auch die Grafik wurde in die heutige Zeit gebracht.

Statt auf einen typischen 16-Bit-Stil zu setzen, der sich am Original orientiert, dafür aber auch nicht von anderen pixeligen Indie-Produktionen abheben würde, erfreuen in Streets of Rage 4 handgezeichnete Hintergründe und Figuren das Auge der Spieler. Damit setzten DotEmu und LizardCube schließlich 2017 schon ihr Wonder-Boy-Remake erfolgreich um. Die Screenshots in diesem Artikel werden der tatsächlichen Grafik des Spiels gar nicht gerecht.

In Stage 1 laufen wir durch die Straßen und einen Schrottplatz, wobei der Charme der ersten Stages von Streets of Rage 1 und 2 eingefangen wird, die Umgebung aber trotzdem frisch wirkt. In Stage 3 prügeln wir uns hingegen über ein Frachtschiff und in Stage 6 bewegen wir uns durch ein stimmungsvoll eingefangenes Chinatown inklusive Dojo und Bosskampf in einem wunderschön blühenden Garten. SoR 4 sieht mit seinen grandiosen Animationen in Bewegung einfach nur fantastisch aus. Umso unverständlicher ist es, dass wir aus der Preview-Demo

Erstmals in der Seriengeschichte dürfen nun ganze vier Spieler gemeinsam im lokalen Koop-Modus loskloppen. So macht die Keilerei noch mehr Spaß.

Die handgemalte Grafik ist eh schon hübsch, aber die Effekte sehen einfach nur grandios aus. Da ist es gleich noch befriedigender, Schellen zu verteilen.

Mit den richtigen Power-ups lassen sich nun sogar bildschirmfüllende Spezialattacken zünden. In unserer Demo gelang dies jedoch noch nicht.

Der erste Bossgegner des Spiels ist diese mit einer elektrischen Schlange behangene Lady. Zuvor kämpften wir jedoch schon gegen einen Schrottroboter.

kein eigenes Gameplay aufnehmen durften, um es euch zu zeigen. Dabei lief das Spiel selbst im Koop absolut flüssig. Lediglich in einer Stage konnten wir kurzzeitig leichte Zeilenverschiebungen beobachten.

Doch nicht nur optisch gelingt Streets of Rage 4 eine gute Mischung aus Nostalgie und Moderne. Der Soundtrack bietet nicht ganz so durchdringende elektronische Klänge wie die drei Mega-Drive-Titel, doch die Tracks gehen sofort ins Ohr und bleiben da für eine Weile. Man merkt sofort, dass neben weiteren Komponisten auch Yuzo Koshiro und Motohiro Kawashima an Teil 4 mitarbeiten, die mit ihren Kompositionen den Vorgängern bereits ihren Stempel aufdrückten.

Kreativeres Kloppen

Doch jetzt mal genug von Charakteren, Grafik und Musik, denn bei einem Streets of Rage kommt es natürlich darauf an, dass ordentlich Fäuste in Verbrechervisagen gehauen werden. Die Vorgänger waren vom Spielprinzip her immer simpel, aber auch enorm befriedigend. Wenn man haufenweise Punks, Messerstechern und Monstern die Kauleiste polierte und dabei die fetten, blechernen Schlag-Soundeffekte aus den Boxen des Röhrenfernsehers dröhnten, fühlte man sich wie der Größte. Auch Streets of Rage 4 gelingt es glücklicherweise, dieses Spielgefühl einzufangen, es peppt das Gameplay aber mit neuen Mechaniken gekonnt auf. Ja, man bewegt sich in den Levels weiterhin von links nach rechts und haut dabei jeder Menge Gegnern auf die Schnauze, aber dies geschieht nun mit mehr Style als je zuvor in der Serie. In den alten Teilen konnte man nur wenige Schläge miteinander verketten, sodass man nur die immer gleichen Kombos ausführen konnte. Nun hat man jedoch viel mehr Möglichkeiten, Kombos auszubauen, je nachdem, wie man den Charakter ausrichtet und wann man die Attacken ausführt.

So kann man Gegner nun für eine bestimmte Zeit sogar juggeln, sie also mit Schlägen weiter in der Luft halten, obwohl sie eigentlich gerade fallen. Dies kann man mit etwas Übung sehr geschickt einsetzen, indem man beispielsweise aus einem Griff heraus den Gegner gegen ein Objekt in der Umgebung kickt, der Fiesling davon dann zurückprallt und man ihn in der Luft dann noch mit ein paar Schlägen empfängt. Spielt man im Koop-Modus kann man sich – das korrekte Timing vorausgesetzt – die Gegner auch kurzzeitig hin und her werfen, also quasi richtige Team-Aktionen ausführen. Kombos bringen natürlich mehr Punkte und ab einer bestimmten Punktzahl erhält man Extraleben.

Die sind auch durchaus wichtig, denn in der von uns gespielten Demo war Streets of Rage 4 richtig knackig. Wir würden sogar sagen, dass Teil 4 schwieriger ist als die auch schon fordernden Vorgänger. Man wird von viel mehr Gegnern angegriffen, die nun auch etwas mehr auf dem Kasten haben als früher. Klar, auch die Standard-Fallobst-Gegner (Galsia) sind wieder dabei, aber selbst Gegner, die in den Vorgängern sehr früh kamen, sind nun gefährlicher. So bewegen sich die Punks nun viel schneller, sodass man ihren Rutschangriffen schlechter ausweichen kann, und die braungebrannten Glatzköpfe blocken konsequent sämtliche Sprungattacken.

Man ist also wirklich darauf angewiesen, das Kombo-System zu verinnerlichen und am besten im Koop als Team zusammenzuarbeiten. Zudem gibt es noch andere Möglichkeiten, den Gegnern mächtig einzuheizen. So hilft es zum Beispiel sehr, dass die Aktionen Aufheben und Werfen nicht mehr auch auf der Schlagtaste liegen. So kann man Gegnern geschickt aus der Ferne Waffen wie Messer, Eisenstangen, Baseballschläger, Beile oder Straßenschilder an den Kopf werfen. Auch das lässt sich übrigens mit etwas Übung in Kombos einbinden.

Außerdem kann man nun noch mächtigere Spezialattacken zünden, wenn man sie vorher mit Sternen aufgelevelt hat und mit speziellen Kombos kann man sogar etwas Gesundheit zurückgewinnen. Das ist durchaus fair und trotzdem bleibt Streets of Rage 4 eine Herausforderung, ge-

Viele der Stages erinnern an bekannte Level aus den Sega-Mega-Drive-Klassikern von Anfang der 90er.

Adam Hunter ist wieder dabei und bringt diesmal sogar seine Tochter Cherry in die Kämpferriege. Diese drischt ihre E-Gitarre in die Verbrechervisagen.

Die Stages sind wunderbar abwechslungsreich. Hier prügeln wir uns gerade durch Chinatown. Später im Level gelangen wir noch in ein Dojo.

rade wenn man alleine spielt. Die Gegneranzahl richtet sich nämlich alleine nach dem Schwierigkeitsgrad und nicht danach, mit wie vielen Spielern ihr euch den Verbrechern entgegenstellt.

Kraftprobe

In Stage 6 warten nicht nur viele stärkere Gegner auf uns, sondern auch noch ein Karateka-Zwischenboss, ein Dojo, in dem uns erst von allen Seiten bewaffnete Standardgegner angreifen, bevor uns mehrere Kickboxer gleichzeitig attackieren, bis wir endlich dem Endboss des Levels gegenüberstanden. Der war niemand Geringeres als der aus den Vorgängern bekannte Leibwächter von Mr. X namens Shiva. Der Martial-Arts-Meister war schon in den Mega-Drive-Originalen eine Qual, doch nun kann er sogar ab einer gewissen Phase des Kampfes zwei Geister entsenden, die uns auf die Omme hauen.

Diesen Abschnitt schafften wir tatsächlich nur im Koop-Modus und zwar mit dem letzten von insgesamt drei Leben. Im Einzelspielermodus wurden wir vorher schon zu kräftig vermöbelt. Allerdings muss man hier eine Version abwarten, die man durchgängig spielen kann, um beurteilen zu können, ob vielleicht noch etwas am Balancing geschraubt werden muss. Schließlich gehört es zum Spielgefühl der alten Streets of Rage dazu, mal zu sterben und wir konnten die Stages nur einzeln anwählen, sodass wir immer mit drei Leben starteten, während man sich im normalen Spielverlauf natürlich Extraleben dazu verdienen kann.

Doch nicht nur deshalb können wir es kaum erwarten, endlich die fertige Version des Spiels zocken zu können. Streets of Rage 4 sieht so super aus, hört sich so klasse an und spielt sich so verdammt gut, dass wir uns mittlerweile sicher sind, dass die legendäre Prügel-Reihe tatsächlich den würdigen Nachfolger bekommt, mit dem wohl niemand mehr gerechnet hatte. Zumindest einen genauen Releasetermin könnte man nun mal mitteilen, damit wir wissen, wann wir auf PC, PS4, Xbox One oder Switch endlich losschlagen dürfen.

Christian Dörre

Hat man das erneuerte Kampfsystem erst mal verinnerlicht, kloppt man schnell schöne Kombos.

Muskelberg Floyd Iraia hat nicht nur Roboterarme, sondern kann die Gegner auch noch elektrisieren.

MEINUNG
Christian Dörre

Das wird der Nachfolger, den ich mir schon immer gewünscht habe.

Ich war eines dieser Sega-Kinder und demzufolge habe ich natürlich auch die Streets-of-Rage-Reihe auf meinem geliebten Mega Drive rauf und runter gespielt. Ich würde sogar so weit gehen, zu behaupten, dass Streets of Rage 2 eines meiner Lieblingsspiele aller Zeiten ist. Als SoR 4 angekündigt wurde, war ich deshalb erst mal skeptisch. Kann das heute noch funktionieren? Kann es DotEmu überhaupt gelingen, das Spielgefühl von früher vernünftig einzufangen? Warum diese Cartoon-Grafik? Doch ich wurde eines Besseren belehrt. Bereits bei der sehr kurzen Anspielgelegenheit auf der vergangenen Gamescom merkte ich, wie gut sich der Titel spielt und dass die Comic-Grafik in Bewegung absolut fantastisch aussieht. Nun, nach etwas mehr Spielzeit mit Streets of Rage 4 bin ich vom Spiel absolut begeistert. Mit sehr viel Feingefühl und Liebe zum Detail fangen die Entwickler den Charme und die Essenz der Originale ein, sie setzen aber nicht nur auf Nostalgie, sondern verstehen es auch, die Serie sinnvoll und spaßig zu modernisieren. Wer Sidescroll-Beat-'em-Ups mag, wird an Streets of Rage 4 wohl nicht vorbeikommen.

INFOS

Termin:	2020
Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	DotEmu
Entwickler:	LizardCube, Guard Crush Games

Krawall, verbeultes Blech, Explosionen, Massenkarambolagen – all das zeichnet Dangerous Driving aus. Die Burnout-Wurzeln sind nicht zu verleugnen.

DANGEROUS DRIVING 2

Nach dem ordentlichen ersten Teil soll nun Part 2 endgültig das Burnout dieser Generation werden. Wir haben die ersten Infos zum neuen Arcade-Racer!

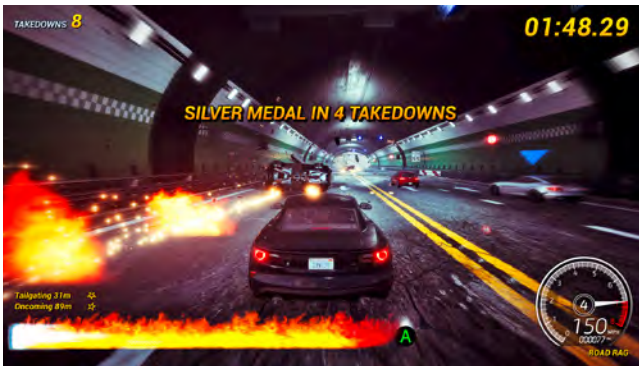
Brumm, brumm, Quietsch, Krachbumm-Pow! Was nach einer Autofahrt von Caitlyn Jenner klingt, ist eigentlich als lautmalerische Beschreibung der Burnout-Reihe gedacht, die vor allem während der PS2-Ära für allerhand schnelle Rennen, spektakuläre Crashes und verdammt viel Adrenalin stand. Leider haben die Serienmacher von Criterion mittlerweile unter EA andere Verpflichtungen und die Marke liegt schon ewig brach, obwohl die Fans schon seit Jahren lauthals ein Reboot der Serie fordern. Nun, das wird wohl nix. Allerdings sorgen ein paar ehemalige Criterion-Mitarbeiter für eine Alternative. Bereits im letzten Jahr veröffentlichte das kleine Studio Three Fields Entertainment Dangerous Driving, das sich sehr an Fan-Liebling Burnout 3 orientierte, und jetzt wurde auf der PAX East angekündigt, dass Ende 2020 eine Fortsetzung erscheinen soll, die eher in die Richtung des damals für die PS3 erschienenen Open-World-Ablegers Burnout Paradise gehen soll. Auf der PAX gab es eine kurze Demo und einige Informationen zum Arcade-Rennspiel, doch noch zeigt sich Three Fields Entertainment recht scheu, was Gameplay-Material angeht. Deshalb stammen sämtliche Bilder in diesem Artikel aus dem Vorgänger.

Wer bei Aftertouch zu kichern anfängt, ist nicht nur ein Schweinchen, sondern hat nie Burnout gespielt. Beides ist traurig.

Meister der Zerstörung

Mal kurz für die Leute, die noch nie Dangerous Driving oder gar Burnout gespielt haben (schämt euch!): Es werden nicht einfach nur ein paar Straßenrennen gefahren wie in anderen Racing-Games. Hier geht es um pures Adrenalin, Realismus ist furzegal. Das Geschwindigkeitsgefühl ist vollkommen überdreht, nach ein paar Metern schaut man durch einen Tunnel, wie man das Fahrzeug mit der eingängigen

Das Schadensmodell wird wohl noch detailreicher als im ersten Teil. Bereits dort konnte man schön genau erkennen, was am Auto alles zerfetzt wurde.



Nicht nur Prämisse und Spielgefühl erinnern an Burnout, auch die Anzeigen und die allgemeine Optik könnten direkt aus einem Remake von Teil 3 stammen.

Steuerung durch dichten Verkehr navigiert. Unfälle sind kein Hindernis, sie sind ein elementarer Bestandteil des Gameplays. Klar, man wird kurz gestoppt, wenn man crasht, aber man wird dafür belohnt, wenn man dafür sorgt, dass Gegner einen Unfall bauen. Rammt man andere Fahrer in die Bande, den Gegenverkehr oder sonstige Hindernisse, schaltet das Spiel in die Zeitlupe und zeigt euch, wie euer Opfer wunderbar detailliert zerknautscht wird und manchmal sogar in einem Feuerball aufgeht. Es mag fies klingen, doch das ist verdammt befriedigend. Das liegt auch daran, dass ihr nicht nur mit dem hübschen Slow-Motion-Crash belohnt werdet, sondern damit auch euren Boost auffüllt. Richtig, je rücksichtsloser ihr fahrt, desto schneller und somit besser seid ihr. Im Gegensatz zur Realität funktioniert das hier auch wirklich, liebe Autofahrer.

Doch man kann sogar noch fieser sein, denn die Ex-Criterion-Leute haben nicht nur das allgemeine Gameplay von Burnout übernommen, sondern auch komplette Features mitsamt Namen. So gibt es auch in Dangerous Driving den sogenannten Aftertouch. Keine Sorge, das ist nichts, was später mal in einer Doku auf HBO thematisiert wird, sondern ein Feature, welches euch erlaubt, auch nach einem Takedown noch euer Fahrzeug zu steuern und so für weitere Crashes zu sorgen. Wer den Dreh raus hat, kann also noch mehr Chaos veranstalten und ganze Massenkarambolagen kreieren.

Größere Welt, bessere Technik?

In Dangerous Driving wurde dieser Rennspiel-Wahnsinn recht klassisch präsentiert. Man wählte also einzelne Rennen und Wettbewerbe. Nun wird das Konzept aber in eine offene Spielwelt gebracht, in der man zu den Rennveranstaltungen fährt, neue Rennen, Events oder Stuntmöglichkeiten entdeckt. Aufgrund der offeneren Struktur der Strecken sollen den Spielern nun auch mehr Abkürzungen und Umwege zur Verfügung stehen, mit denen man leichter an gegnerischen Fahrern vorbeikommt oder sie so gezielter mit Takedowns ausschalten kann. Von der eigentlichen Spielwelt von Dangerous Driving 2 zeigte Three Fields Entertainment auf der PAX East noch nichts. Es ist also noch nicht bekannt, wo das Gebiet angesiedelt ist, ob es verschiedene Regionen geben wird oder wie die Entwickler sonst gedenken, Abwechslung ins Spiel zu bringen. Allerdings gab TFE bereits bekannt, dass die Spielwelt etwa 400 Quadratkilometer groß sein soll. Das ist durchaus beachtlich, wenn man bedenkt, dass der Titel von einem kleinen Indie-Team gemacht wird, das nur etwa eineinhalb Jahre Entwicklungszeit bis zum Release Ende des Jahres zur Verfügung hat. Hier darf man dann auch durchaus skeptisch sein, ob das alles so hinhauen wird wie angekündigt, denn der erste Teil lief nur auf dem PC richtig gut. Die Konsolenfassungen hatten teils massive Probleme mit der Framerate, da oftmals keine 30 Fps erreicht wurden. Allerdings wurde Dangerous Driving 2 auch für Nintendo Switch angekündigt. Da die Hybridkonsole von Big N über noch weniger Power als die PS4 verfügt, ist anzunehmen, dass TFE die Performance-Einbrüche nun in den Griff bekommen haben.

Christian Dörre

Auch in Teil 2 sollen wieder spektakuläre Crashes möglich sein. Gegner per Boot auszuschalten ist sehr befriedigend.

MEINUNG
Christian Dörre

DD2 könnte der Durchbruch der Ex-Burnout-Macher werden.

Schon der erste Teil von Dangerous Driving war eine Mordsgaudi, litt auf der PS4 aber leider unter Performance-Problemen. Da für Teil 2 auch eine Switch-Version angekündigt wurde, bin ich deshalb einfach mal optimistisch, dass das Rucklerproblem der Konsolenfassungen passé ist. Mir persönlich gefiel der geradlinigere Ansatz von Burnout 3 und damit auch dem ersten Dangerous Driving besser, doch die meisten Zocker wollen wohl eine offene Spielwelt in ihrem Racer. Ein Grund zum Trübsalblasen ist das für mich allerdings nicht, denn auch Burnout Paradise fand ich damals echt klasse und die Entwickler von Three Fields Entertainment scheinen genau an den richtigen Rädchen gedreht zu haben, um die kleineren Macken des ersten Teils glattzubügeln. Vor allem das Feedback bei Crashes ist nun noch mal besser geworden, was destruktive Naturen besonders freuen dürfte.

INFOS

Termin:	4. Quartal 2020
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Three Fields Entertainment
Entwickler:	Three Fields Entertainment

Im letzten Zufluchtsort der Menschheit ist eine Rebellion ausgebrochen und der Protagonist findet sich inmitten des Konfliktes wieder.

Erlebt eine raue und brutale Cyberpunk-Welt, die keine Fehler erlaubt, in der Rolle eines einzigartigen Cyber-Kriegers mit ganz speziellen Fähigkeiten.

Der Cyberpunk ist die düstere und dystopische Ecke im großen Genre der Science-Fiction. Zu diesem Unterbereich gehörende Werke beschreiben häufig eine Welt voller Gewalt und menschlicher Abgründe, in der Kommerzialisierung und Urbanisierung völlig ausgeufert sind. Konzerne regieren die Welt und Menschen verändern ihre Körper durch den Einsatz von Kybernetik. Aber nicht nur die Entwickler von CD Projekt Red setzen mit Cyberpunk 2077 in diesem Jahr auf ein solches Szenario, auch ihre polnischen Kollegen von One More Level Games bringen in Zusammenarbeit mit 3D Realms noch 2020 mit Ghostrunner ihre eigene Cyberpunk-Zukunftsvision an den Start.

Super-Cyber-Krieger

Nach einer globalen Katastrophe lebt das, was von der Menschheit noch übrig ist, in einer großen Turm-Stadt, die vom sogenannten Architekten erbaut wurde. Dieser starb vor einigen Jahren auf mysteriöse Weise und nun wird die Welt mit aller Härte vom sogenannten Schlüsselmeister beherrscht. Schon während ihrer Kindheit werden den Menschen der Welt von Ghostrunner kybernetische Implantate verpasst. Diese technischen Eingriffe in den Körper bestimmen nicht nur die Fähigkeiten der Leute, sondern repräsentieren auch ihren sozialen Status.

Die dadurch entstehende soziale Ungerechtigkeit führt schließlich zu einer Rebellion. In diesen turbulenten Zeiten schlüpft der Spieler in die Rolle eines Cyber-Kriegers, der mit einer besonderen Fähigkeit gesegnet ist. Als Einziger ist er dazu in der Lage, sowohl in der physischen Welt als auch im Cyberspace zu kämpfen. In den fortschreitenden Konflikt hineingezogen, muss der Protagonist seine Skills einsetzen, um die

Schon früh im Spiel gilt es, Bewegungselemente wie Wallruns auch mehrfach hintereinander zu kombinieren.

Turm-Stadt zu erklimmen. Je höher er kommt, umso mehr Geheimnisse der Welt werden offenbart.

Scheitern als Designelement

Auf den ersten Blick erinnert Ghostrunner an eine düstere Version von Mirror's Edge, da sich der Held auch hier in erster Linie mit waghalsigen Parkour-Bewegungen in flottem Tempo fortbewegt. Vor allem Wallruns sind im bisher gezeigten Gameplay-Material ein beliebtes Element. Die Umgebung zum eigenen Vorteil zu nutzen, ist dabei stets die oberste Maxime. Dabei setzt der Protagonist auch auf eine Fähigkeit, die den Zeitablauf um ihn herum kurzzeitig verlangsamt. Auf diese Weise lassen sich zum Beispiel größere Abgründe überwinden, die mit einem normalen Sprung nicht zu meistern wären.

Noch wichtiger wird die Fähigkeit jedoch in der Auseinandersetzung mit Gegnern. Während Feinde über Schusswaffen verfügen, ist der Protagonist nur mit einem Schwert ausgerüstet. Erschwert wird diese Ausgangslage dadurch, dass ein einziger Treffer durch den Gegner bereits den Tod bedeutet. Um dem vorzeitigen Ableben entgegenzuwirken, sollte daher regelmäßig von der Verlangsamung Gebrauch gemacht werden, um selbst im Sprung noch den heranfliegenden Projektilen auszuweichen. Wenn man dies gekonnt mit einem direkten Angriff auf den Gegner kombiniert, sieht das bisweilen schon verdammt cool aus.

Da aber niemand frei von Fehlern ist, sind Tode durch gegnerische Treffer kaum zu vermeiden. Die Entwickler betonen auch extra, dass „Trial and Error" Teil des Spielkonzeptes ist. Der Spieler soll den Aufbau der Levels verinnerlichen, sich durch Scheitern und Lernen an die jeweiligen Situationen anpassen. Hier müssen die Macher dann aber dafür sorgen, die richtige Balance zu finden. Zu häufiges Ableben und das damit verbundene erneute Spielen von bestimmten Levelabschnitten kann sonst sehr schnell demotivierend werden. Mit seinen komplexen Abläufen und dem starken Fokus auf perfektem Timing und präzisen Eingaben wird Ghostrunner auf jeden Fall nicht für jeden Gelegenheitsspieler geeignet sein.

Unreal Power

Optisch will das Indie-Studio von One More Level Games den Großen der Branche in nichts nachstehen. Dazu setzt das Team auf die Unreal Engine 4. Entsprechend sieht das bisher gezeigte Material auch recht ansehnlich aus. Die Lichteffekte und das Leveldesign sorgen für eine düstere Stimmung, die Charaktermodelle sehen ordentlich aus. Allerdings herrscht im bisher gezeigten Level auch sehr viel eintöniges Grau vor. Grelle Neonfarben, für die Cyberpunk häufig auch bekannt ist, werden nur spärlich an einigen Stellen eingesetzt. Dafür scheint das Spiel schon jetzt sehr flüssig zu laufen, was bei dem schnellen Gameplay aber auch nötig ist. Wie sich das in ein gutes Spielgefühl überträgt und ob die Steuerung dem Tempo angemessen funktioniert, können wir jedoch erst beurteilen, wenn wir selbst Hand anlegen konnten. Erscheinen soll Ghostrunner noch 2020, aber wann genau, das haben die Entwickler bisher nicht genauer eingegrenzt.

Das Tempo des Spiels wird zuweilen sehr rasant. Dazu tragen auch solche Rampen bei, die unser Held heruntergleitet, um noch mehr Geschwindigkeit aufzubauen.

Die Zeitverlangsamung kann Leben retten, wenn wir sogar mitten im Sprung den Geschossen von Feinden ausweichen.

Der Tod als ständiger Begleiter. Da jeder Treffer sofort zum Ableben führt, ist sogenanntes Trial and Error an der Tagesordnung.

Matthias Dammes

MEINUNG
Matthias Dammes

Eine düstere Cyberpunk-Welt mit einer interessanten Spielmechanik.

Dass Welten mit Cyberpunk-Setting nicht immer die fröhlichsten Orte sind, ist ja normal. Aber was ich bisher von Ghostrunner gesehen habe, versprüht dann doch noch einmal eine ganz eigene pessimistische Stimmung. Das liegt zum einen am doch eher tristen und grauen Leveldesign, zum anderen aber vermutlich auch daran, dass wir bis auf den Protagonisten und seine Gegner kaum etwas von der Welt beziehungsweise seinen Bewohnern mitbekommen haben. Als Fan von Mirror's Edge finde ich die Fortbewegung durch rennen, rutschen, springen und Wallruns sehr interessant. Kombiniert mit stylishen Nahkampfangriffen hat das durchaus Potenzial für viele coole Momente. Nicht ganz so sicher bin ich mir da bei der „Ein Treffer, ein Tod"-Mechanik, da ich in der Regel kein Freund von Frust in Videospielen bin. Aber vielleicht bekommen die Entwickler dabei ja eine ganz gute Balance hin.

INFOS

Termin:	2020
Genre:	Action
Hersteller:	One More Level Games
Entwickler:	All In! Games

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Nintendo Switch. Stand der Liste: 30. März 2020.

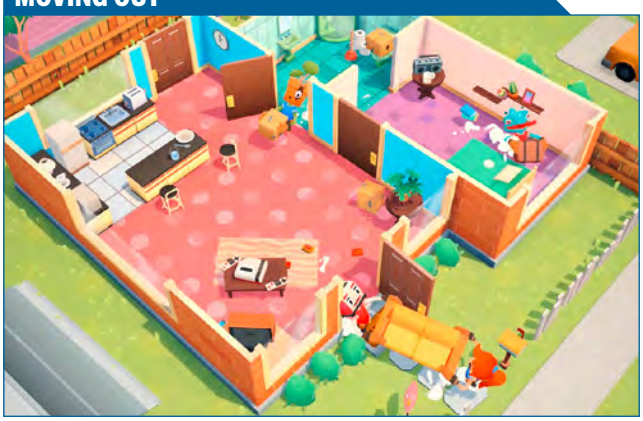
Nintendo Switch

TITEL	GENRE	TERMIN
Release-Datum		
MotoGP 20	Rennspiel	23. April 2020
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja S.R.t.B.	Action	24. April 2020
Trials of Mana	Rollenspiel	24. April 2020
Moving Out	Geschicklichkeit	28. April 2020
Maneater	Action	22. Mai 2020
The Wonderful 101: Remastered	Action-Adventure	22. Mai 2020
Ninjala	Action	27. Mai 2020
Saints Row 4: Re-Elected	Action	27. Mai 2020
Bioshock: The Collection	Action	29. Mai 2020
Borderlands: Legendary Collection	Action	29. Mai 2020
Xcom 2 Collectio	Strategie	29. Mai 2020
Xenoblade Chronicles: Definitive Edition	Rollenspiel	29. Mai 2020
SuperMash	Adventure	Mai 2020
Warhammer 40.000: Mechanicus	Action	Mai 2020
Club House Games: Worldwirde Classics	Diverse	05. Juni 2020
Little Town Hero: Big Idea Edition	Rollenspiel	05. Juni 2020
Dr. Driller DrillLand	Jump & Run	26. Juni 2020
The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel 3	Rollenspiel	30. Juni 2020
Catherine: Full Body	Adventure	07. Juli 2020
Radical Rabbit Stew	Action	16. Juli 2020
Release-Zeitraum		
Descenders	Sportspiel	Frühjahr 2020
Ghost of a Tale	Adventure	Frühjahr 2020
Helheim Hassle	Adventure	Frühjahr 2020
Hotshot Racing	Rennspiel	Frühjahr 2020
Minecraft Dungeons	Adventure	Frühjahr 2020
MO:Astray	Action	Frühjahr 2020
Shantae and the Seven Sirens	Jump & Run	Frühjahr 2020
Summer in Mara	Adventure	Frühjahr 2020
The Elder Scrolls: Blades	Rollenspiel	Frühjahr 2020
Wingspan	Strategie	Frühjahr 2020
Bake 'n Switch	Action	Sommer 2020
Baldo	Adventure	Sommer 2020
Blair Witch	Adventure	Sommer 2020
Blue Fire	Adventure	Sommer 2020
Final Fantasy Crystal Chronicles Remastered	Rollenspiel	Sommer 2020
The Last Campfire	Adventure	Sommer 2020
Axiom Verge 2	Adventure	Herbst 2020
Chains of Fury	Action	Herbst 2020
Cyber Shadow	Action-Adventure	Herbst 2020
Monster Truck Championship	Rennspiel	Herbst 2020
Rogue Lords	Action	Herbst 2020
Shovel Knight Pocket Dungeon	Puzzlespiel	Herbst 2020

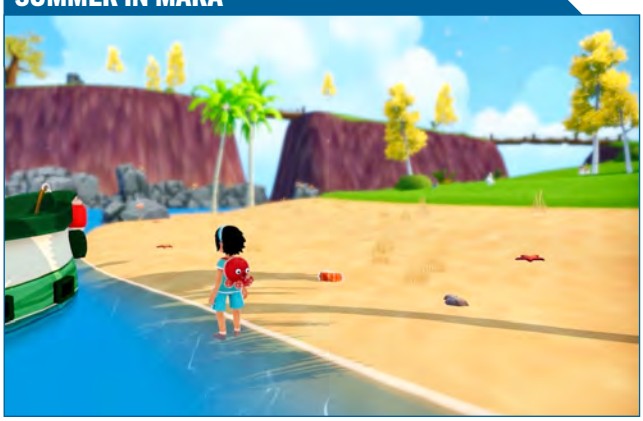
Nintendo Switch Fortsetzung

TITEL	GENRE	TERMIN
Release-Jahr		
Battle Brothers	Rollenspiel	2020
Boyfriend Dungeon	Action	2020
Bravely Default 2	Rollenspiel	2020
Burnout Paradise Remastered	Rennspiel	2020
Captain Tsubasa: Rise of New Champions	Sportspiel	2020
Death Come True	Adventure	2020
Deadly Premonition 2: A Blessing in Disguise	Adventure	2020
Doom Eternal	Shooter	2020
Dreamscaper	Action	2020
Fuser	Musikspiel	2020
Gods & Monsters	Action-Adventure	2020
Hazel Sky	Adventure	2020
Hellfront: Honeymoon	Action	2020
I am dead	Adventure	2020
Itta	Adventure	2020
Jump King	Jump & Run	2020
Kingpin Reloaded	Shooter	2020
King's Bounty 2	Rollenspiel	2020
No More Heroes 3	Action	2020
Roller Champions	Sportspiel	2020
Quantum League	Shooter	2020
RPG Maker MV	Rollenspiel/Simulation	2020
Ruiner	Action	2020
SkateBird	Sportspiel	2020
Slayin 2	Rollenspiel	2020
Spiritfarer	Action-Adventure	2020
Spongebob Schwammkopf: S.u.B.B. – Reh.	Jump & Run	2020
Sports Story	Adventure/Sportspiel	2020
Star Wars Episode 1 Racer	Rennspiel	2020
Streets of Rage 4	Kampfspiel	2020
The Survivalists	Adventure	2020
What the Golf?	Adventure	2020
XIII	Action	2020
Shovel Knight Dig	Action-Adventure	2021
Ohne konkretes Release-Zeitfenster		
Bayonetta 3	Action	Nicht bekannt
Meisterdetektiv Pikachu	Adventure	Nicht bekannt
Metroid Prime 4	Action	Nicht bekannt
Overwatch 2	Action	Nicht bekannt
Rogue Company	Shooter	Nicht bekannt
Rune Factory 5	Rollenspiel	Nicht bekannt
Solomon Program	Action	Nicht bekannt
The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2	Action-Adventure	Nicht bekannt
Yo-kai Watch	Rollenspiel	Nicht bekannt
Yo-kai Watch 4	Rollenspiel	Nicht bekannt

MOVING OUT

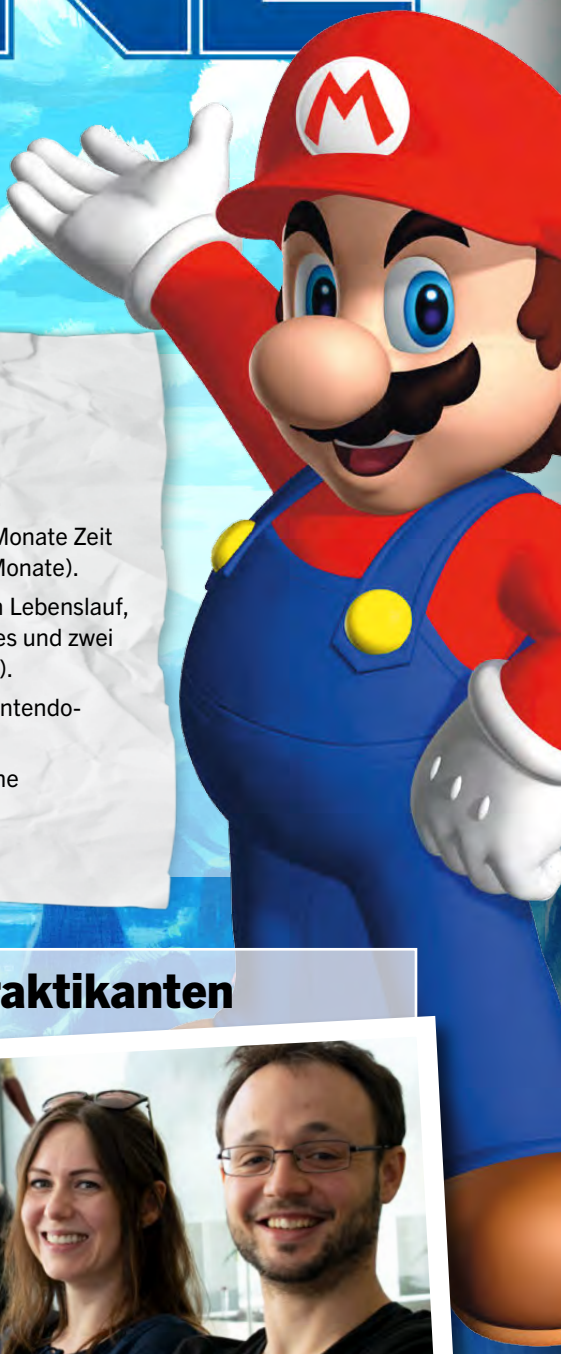


SUMMER IN MARA



WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2020 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!



DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas oder N-ZONE-Chefin Katharina – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich doch bei uns für ein Praktikum!

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

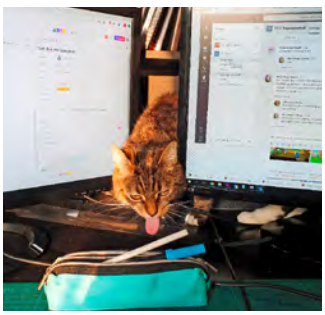
bewerbungen@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH • Stichwort: Bewerbung
Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Straße 83 • 90762 Fürth

DAS TEAM

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

KATHARINA PACHE (32, Redaktionsleiterin)



Spielt gerade: Und wahrscheinlich für den Rest meines Lebens Animal Crossing: New Horizons auf der Switch.

Sieht gerade: Schlimmstes Trash-TV, das muntert mich immer auf.

Liest gerade: Rezepte nach. Wenn man ständig daheim ist, muss man auch viel mehr kochen, hab ich festgestellt.

Und sonst: Arbeite ich gefühlt mehr im Homeoffice, aber dafür ist der Kaffee hier auch besser und ich habe Katzen, die dumm aus der Wäsche gucken.

LUKAS SCHMID (31, Redakteur)

Spielt gerade: Bioshock Infinite, A Plague Tale: Innocence, Iconoclasts, Sonic Forces (würg!), Half-Life: Alyx, Good Job!

Und sonst: Ich schreibe diese Zeilen aus meinem Urlaub heraus, damit die lieben Kollegen hier nicht an meiner statt irgendeinen Unsinn verbreiten – jahrelange Büro-Erfahrungen prägten diese Entscheidung. Situationsbedingt besteht dieser Urlaub aus Heimhockerei anstatt fröhlichem Auflösen im Wellnesshotel-Whirlpool – heul! Wird aber im kommenden Winter nachgeholt.

JOHANNES GEHRLING (28, Redakteur)

Spielt gerade: Mario Kart 8 Deluxe

Sieht gerade: Die Simpsons (Disney+)

Genießt gerade: Das Homeoffice

Und sonst: Habe mir endlich einen schon lange gehegten Traum erfüllt und ein superschickes Laufband für zu Hause gekauft. So kann ich endlich Bewegung und Netflix miteinander verbinden. Genial, oder? Noch dazu sieht das Teil einfach derart gut aus, dass es die Wohnung durchaus auch optisch aufwertet. Ich bin sehr begeistert und glücklich damit :-)

BENJAMIN KEGEL (36, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Resident Evil 3 (PC), Metro Exodus (PC), Breath of Fire 2 (SNES

Sieht gerade: Rick and Morty im Serienmarathon. Und Spongebob ebenfalls!

Liest gerade: Das Sozialgesetzbuch rauf und runter. Bald ist Qualiprüfung!

Und sonst: Zwar ist mir die Corona-Seuche in meine Balkonplanung gegrätscht, zum Glück hatte ich aber Saatgut aus dem letzten Jahr. Dazu habe ich ein automatisches Bewässerungssystem gebastelt. Bald wird das ein kleines Paradies!

MATTHIAS SCHÖFFEL (alt, Layouter)

Hört gerade: Nick Cave & The Bad Seeds – Live from KCRW, Anna Calvi – Hunted, Van Halen – Diver Down, Miles Davis Quintet – The Complete Columbia Studio Sessions 1965-68, Deviants – Deviants III, Moka Efti Orchestra – Erstausgabe

Sieht gerade: Die Auslöschung

Liest gerade: John Fante – Voll im Leben

Und sonst: Minimiere meine Sozialkontakte und gehe deshalb weiterhin ins Büro. Bei mir zu Hause halten sich mitunter mehr Leute auf.

SASCHA LOHMÜLLER (38, Redakteur)

Spielt gerade: WoW, Black Mesa (beides PC), Animal Crossing: New Horizons

Streamt gerade: Einmal quer durch Disney+

Liest gerade: Herr Sonneborn geht nach Brüssel, A Very Stable Genius

Und sonst: Homeoffice läuft, produktiv bleibe ich auch und habe dabei sogar noch Katzen und den Hund um mich. Kaffee ist auch besser. Also quasi genau wie bei Katha, nur noch mit Hunde-Bonus. Ansonsten: Bleibt gesund, bleibt geduldig und arbeitet euren Pile of Shame ab!

LUCAS OTT (23, Praktikant)

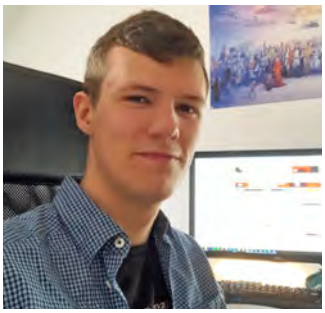
Spielt gerade: Ori and the Will of the Wisps

Sieht gerade: Westworld

Liest gerade: Lucky Luke – Tommy Vercetti

Und sonst: Das Praktikum läuft bisher super und ich finde es verantwortungsbewusst, dass wir ins Homeoffice geschickt wurden. Bei zukünftigen Bewerbungen muss ich mich wohl drum bemühen, dass ich permanent zu Hause arbeiten kann. Richtig entspannt!

TIM KÜHNL (23, Praktikant)



Spielt gerade: Resident Evil 5 im Koop auf der Switch

Sieht gerade: Die Simpsons

Liest gerade: Dawn von Octavia E. Butler

Und sonst: Habe ich durch Homeoffice und Ausgangsbegrenzungen ordentlich Zeit zum Zocken. Aber statt mal eines der hundert Spiele von meinem Pile of Shame anzugehen, spiele ich lieber noch mal Resi 5 mit einem Freund durch und arbeite mich weiter im Battlepass von Apex Legends vor. Sinnvoll investierte Zeit!

MEINUNGSMACHE

	Lukas Schmid	Sascha Lohmüller	Katharina Pache	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	Wellness-Urlaub	Animal Crossing: New Horiz.	Animal Crossing: New Horiz.	Conker's Bad Fur Day
FLOP-TITEL	Quarantäne-Urlaub	Ghostrunner	–	–

Saints Row 4: Re-Elected

Meine Erfahrungen mit der Saints-Row-Reihe halten sich in Grenzen. Tatsächlich hatte ich bisher primär mit dem vierten Teil Kontakt und wurde daher schon auf anderen Plattformen gut unterhalten. Das ist auch auf der Switch nicht anders und auch die DLCs sind zum Glück mit an Bord. ✓

Ich mag die Saints-Row-Reihe. Sie ist so was wie der kleine, etwas dümmliche Bruder von GTA. Der, der immer mit zum Spielen kommt und alles kaputt macht, aber dem man nicht böse sein kann, weil er es ja nicht besser weiß. Und immerhin hat man so etwas zum Lachen. Kann mir jemand folgen? ✓

Endlich könnt ihr auch auf der Switch Präsident werden und Aliens verkloppen! Saints Row ist ein herrlich albernes Vergnügen, die Technik kann da nicht ganz mithalten. Aber Humor macht ja angeblich attraktiv, also könnt ihr das dem Spiel vielleicht verzeihen. Ich jedenfalls schon. ✓

Hmm, die Saints-Row-Spiele habe ich bisher immer zugunsten von GTA links liegen lassen. Aber da GTA 5 ja einfach nicht für die Switch erscheinen will, ist Saints Row 4 bis dahin wohl die nächstbeste Alternative. Das Spiel ist auch für sich genommen gut, keine Frage. Ich will trotzdem GTA! ✓

Doom 64

Ich hab ein bisschen reingespielt und dann wieder ausgemacht, weil es mir einfach nicht gelang, wirklich Spaß mit dem Spiel zu haben. Ich weiß, viele Leute schwören nach wie vor auf die klassischen Doom-Titel, aber ich sehe für mich persönlich keinen Grund, ihnen heute noch Zeit zu widmen. ✗

Die ersten Ableger von Doom waren schon echte Meilensteine. Was war ich damals froh, als ich endlich 18 war und sie spielen konnte … *hust* … Umso schöner, dass nun auch andere Plattformen mit dem Nintendo-64-Ableger bedacht werden, denn der rockt genauso wie Teil 1 und 2. ✓

Ganz schön alt, aber trotzdem noch spielbar, man muss sich halt ab und zu ins Gedächtnis rufen, dass es in Doom 64 Dinge noch nicht gibt, die sich im Genre inzwischen eingebürgert haben. Das Nachladen zum Beispiel! Der schmale Preis für Doom 64 geht wirklich in Ordnung. ✓

Ich bin jetzt nicht der größte Doom-Fan unter der Sonne, aber einen entscheidenden Vorzug hat Doom 64: Es kommt vom Nintendo 64. Weil mich das als Kind mit Abstand am meisten geprägt hat, besitzen sämtliche N64-Neuauflagen einen riesigen Nostalgie-Bonus. Gilt auch für Doom 64. ✓

Exit the Gungeon

Nach der Ankündigung hatte ich mit einer klassischen Fortsetzung zu Enter the Gungeon gerechnet, tatsächlich aber verändert der Titel das Spielprinzip massiv. Umgehauen hat mit das Gameplay nicht. Wer aber gewillt ist, über die Andersartigkeit hinwegzusehen, erhält einen netten Zwischendurch-Spaß. ✓

Enter the Gungeon war echt klasse und man hätte sich ja denken können, dass man irgendwann auch wieder aus dem Keller raus soll. Ob das jetzt aber als 2D-Platformer hätte sein müssen? Ich werde auf jeden Fall nicht so recht warm damit. Zudem merkt man dem Spiel die Mobile-Herkunft an. ✗

Ich verstehe, wieso Enter the Gungeon viele Fans hat, auch wenn ich persönlich nie ganz überzeugt war. Das Spin-off hingegen kommt anscheinend vor allem bei der eingesessenen Fan-Gemeinde nicht sonderlich gut an. Eine richtige Fortsetzung wäre auch mir lieber gewesen. ✗

Exit the Gungeon schaut hübsch aus, es liest sich auch auf dem Papier überzeugend und ich mag auch Action-Adventures. Trotzdem kann mich das Spiel nicht davon überzeugen, dass ich es zu Unrecht beliebig und irgendwie langweilig finde. Sicher ganz gut, brauch ich aber nicht. ✗

Worms (Retro)

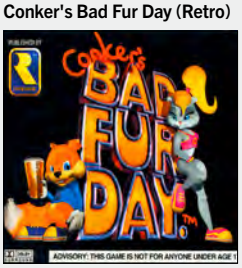
Um Worms nicht zu mögen, muss man schon ein Herz aus Stein haben und ich erinnere mich nur zu gut an unzählige spaßige Schlachten, damals im Schulnetzwerk, während wir eigentlich hätten lernen sollen. Auch heute noch finde ich das simple, aber ansprechende Gameplay ungemein ansprechend! ✓

Ach ja, Worms, ein Dauerbrenner auf LAN-Partys damals. Ich erinnere mich noch an eine wunderschöne Szene, als sich jemand mit einer quer über die Map geworfenen Granate selbst sprengte, 15 Sekunden nach dem Hinweis: „Denk dran, Einfallswinkel gleich Ausfallswinkel." Wir lachten. ✓

Ich selbst habe nie viel Worms gespielt, aber die paar Runden damals fand ich schon ziemlich witzig. Die Reihe ist inzwischen ja ziemlich in Vergessenheit geraten – ob die jüngeren Leser die Serie überhaupt noch kennen? Schreibt gerne mal, würde mich interessieren. ✓

Worms ist Kult! In den 90ern habe ich am PC unzählige Schlachten geschlagen, später dann in den 2000ern in Worms 3D am Gamecube erneut. In den 2010ern folgten viele vergnügliche Worms-Stunden mit Freunden und Kommilitonen am Tablet in der Uni. Eine Serie, die nie schlecht wird! ✓

Conker's Bad Fur Day (Retro)

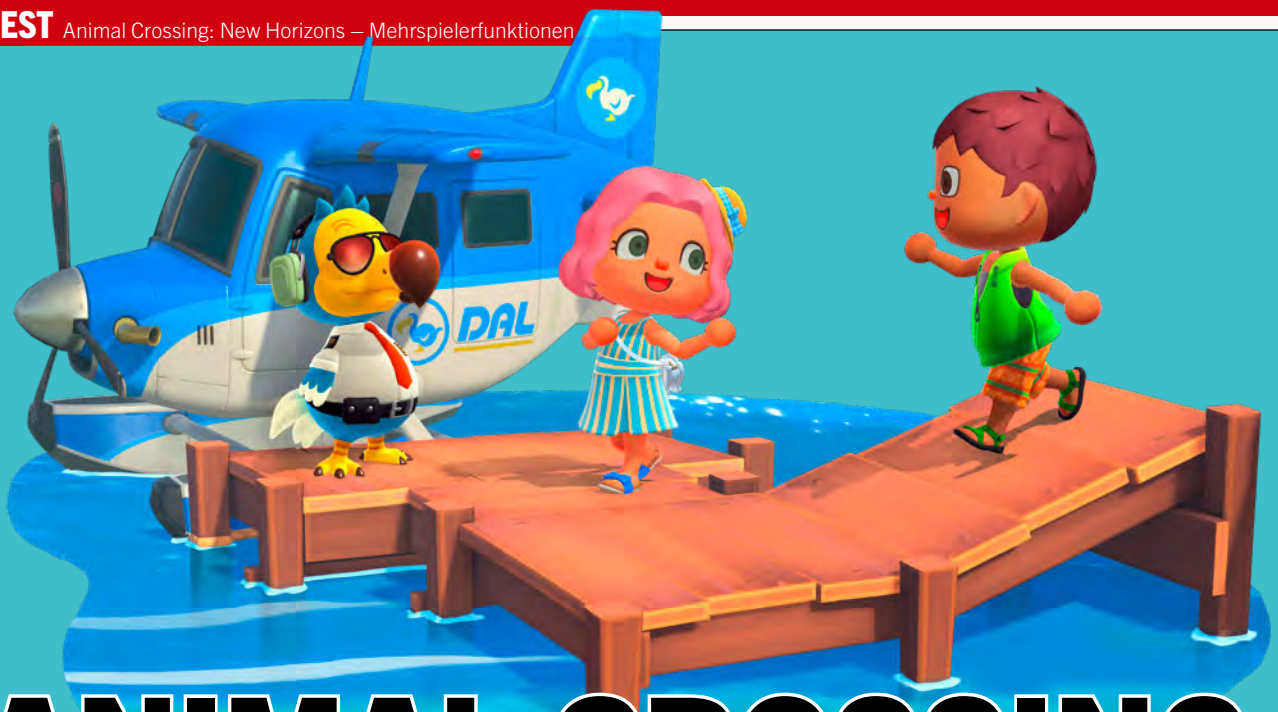


Mein erstes Mal mit Conker's Bad Fur Day hatte ich nicht auf dem N64, sondern mit der Neuauflage für die erste Xbox. Schon da hatte ich viel Spaß, wenn auch der krude Humor ein wenig zensiert wurde. Banjo-Kazooie und Co. schlägt Conker in meiner Rareware-Best-of-Liste aber nicht. ✓

Grundsätzlich finde ich die Idee eines betrunkenen, schlecht gelaunten Eichhörnchens in der Rolle des Helden fantastisch. Da ich aber nie ein Nintendo 64 besaß, habe ich auch keinerlei Bindung zu diesem Spiel. Und das Ding jetzt noch mal nachzuholen, ist wahrscheinlich recht sinnfrei. ✗

Conker hat mich damals auf jeden Fall mit der niedlichen Optik reingelegt. Erwartet habe ich einen Collect-A-Thon und 3D-Plattformer, bekommen habe ich den auch, allerdings mit jeder Menge anzüglichem und schwarzem Humor obendrein. Zu Recht ein Kultspiel von Rare! ✓

Muss ich noch extra erklären, warum ich Conker's Bad Fur Day so sehr verehre, nachdem ich das auf acht Seiten Retro-Special in rund 20.000 Zeichen getan habe, nachdem ich mich freiwillig gemeldet habe, eben jenen ausführlichen Artikel für die neue N-ZONE zu schreiben? Nein? Gut. ✓



ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS - MEHRSPIELERFUNKTIONEN

Wie versprochen: Wir liefern nach ausgiebigem Testen eine detaillierte Betrachtung der Online- und Mehrspielerfunktionen von Animal Crossing: New Horizons nach!

Oha! Dieses Wort verheißt nichts Gutes, wenn ihr in Animal Crossing: New Horizons einem anderen Spieler einen Besuch per Dodo-Code abstatten wollt. Was, Dodo-Code? Richtig: Vom Flughafen aus könnt ihr entweder bei Spielern, die ihr kennt, auf der Insel vorbeischauen oder ihr verreist per Dodo-Code. Teilt ihr den fünfstelligen Code, kann jeder, der diesen eingibt, vorbeikommen – zumindest theoretisch. Denn zum einen benötigt ihr einen kostenpflichtigen Account bei Nintendo Switch Online, zum anderen hatten wir am Wochenende nach dem Release große Schwierigkeiten, Verbindungen zu bekommen. Von den wenigen Fällen, bei denen ein Anflug zustande kam, wurden wir einmal nach wenigen Minuten auf dem Gasteiland vom Spiel rausgeworfen, bei einem anderen Mal stürzte Animal Crossing sogar ab. Im Gros der Fälle allerdings präsentierte uns der Flughafen-Dodo die „Oha!"-Fehlermeldung. Selten half es dann, den Code minutenlang weiter auszuprobieren. Wenn man stattdessen einen neuen Dodo-Code eingeben möchte, muss man sich zunächst wieder durch das ganze ausufernde Gespräch mit dem Flughafenangestellten klicken. Bei unseren Tests fiel es dem Spiel anscheinend einfacher, stabile Verbindungen mit

Auch ganz ohne Online-Besuche oder lokale Freunde könnt ihr eure Obst- und Blumenauswahl aufstocken. Mit etwas Glück findet ihr Neues auf einsamen Inseln.

Mit dem Gestaltungswerkzeug in eurem Nook-Phone kreiert ihr Klamottenmuster. Online könnt ihr diese herunterladen, ihr müsst aber die entsprechende ID kennen.

Beim lokalen Spiel gilt: Wer einlädt, ist der Anführer. Die Rolle kann aber gewechselt werden, sodass jeder mal dran ist.

Inseln in der Nähe herzustellen, in Frankreich und Spanien etwa. Nach Amerika oder Japan glückte uns kein Besuch.

Urlaub mit Zwischenstopps

Habt ihr es auf eine andere Insel geschafft, so wird der Aufenthalt regelmäßig durch die Ankunft und Abreise anderer Spiele unterbrochen. Beides muss man gezwungenermaßen in Einblendungen aussitzen. Je nachdem, wie beliebt euer Reiseziel ist, kann das ganz schön schlauchen, wenn sekündlich Neuzugänge eintreffen. Bei der Kommunikation per Chat mit den anderen Touristen und den Inselbesitzern ist zu empfehlen, die Switch-App für Smartphones zu verwenden, denn die Tastatur auf der Konsole ist schlecht zu bedienen und lädt förmlich zum Vertippen ein. Per App gibt es zudem eine Voice-Chat-Option, die jedoch keiner unserer Spielkollegen nutzte. Wenn man all die Wehwehchen außen vor lässt, ist es eine große Freude, die Heimat anderer Spieler zu besuchen, deren Museum zu begutachten, Dekorationen zu bewundern, zu tauschen oder einfach gemeinsam zu fischen oder zu musizieren. Rowdys oder unhöflichen Gesellen sind wir gar nicht begegnet. Die Stimmung ist höflich, freundlich und fröhlich, passend zum allgemeinen Ton von Animal Crossing.

Anführer und beste Freunde

Freunden könnt ihr Geschenke und Briefe schicken, eure Modekreationen teilt ihr mit der Welt, sobald ihr die Schneiderei eröffnet habt. Auch dafür benötigt ihr jedoch Nintendo Switch Online und ihr könnt nicht einfach stöbern, sondern musst den Code des jeweiligen Stückes oder Designers schon vorher kennen. Ihr könnt auch lokal gemeinsam spielen: Bis zu acht Einwohner teilen sich eine Insel, bis zu vier wuseln gleichzeitig auf einem Bildschirm herum. Wer einlädt, ist Anführer, Fokus der Kamera und der Einzige, der mit der Umgebung allumfassend interagieren kann – Ausnahme sind Angeln und Insektenfang, das darf jeder. Die Anführerrolle kann gewechselt werden. Ähnlich wie der Online-Koop-Modus funktioniert der lokale Koop-Modus, bei dem jeder seine eigene Switch hat – nur dass ihr keine Internetverbindung benötigt. Zu guter Letzt könnt ihr speziellen Spielern den Status „Bester Freund“ verpassen. Seid vorsichtig damit, denn diese Besucher können auf eurer Insel die Axt und Schaufel benutzen und somit potenziell Schaden anrichten. Mit Verbesserungen bei der Bedienung, dem Komfort und der Server würde New Horizons im Online-Mehrspielermodus jedenfalls definitiv mehr Spaß bereiten! **Katharina Pache**

MEINUNG
Katharina Pache

Zeitweise habe ich mich sehr über die Verbindungsprobleme geärgert.

Online und Nintendo sind nach wie vor zwei Themen, die nicht so nahtlos zueinander passen, wie man sich das wünschen würde. Trotz der Schwierigkeiten ist es aber wirklich klasse, endlich andere Inseln besuchen zu können, und ich bin zuversichtlich, dass der Reisekomfort durch Updates verbessert wird. Wieso hier keine Zahlenwertung steht, sondern nur der Haken wie bei den DLC-Tests? Weil ihr den Mehrspieler-Part nicht unbedingt braucht und er – zumindest wenn ihr online spielen wollt – extra kostet. Andere Früchte, Blumen und so weiter bekommen auch diejenigen, die ganz alleine zocken, indem sie per Meilenticket unbewohnte Inseln besuchen. Aber dazu und zu anderen Tipps lest ihr mehr im Service-Bereich. Einen Kritikpunkt habe ich noch: Dass man pro Konsole nur eine Insel haben kann, finde ich ich schade. Denn das ästhetische Empfinden der Mitbewohner entspricht ja nicht unbedingt dem eigenen. Und wieso gibt's keine Cloud-Speicherstände?

Infos

Termin:	20. März 2020
Genre:	Simulation
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 60 Euro

Pro & Contra

- ✚ Es ist toll, andere Inseln zu besuchen
- ✚ Beste-Freunde-System schützt vor Rowdys
- ✚ Sehr höfliche, freundliche Community
- ✚ Kommunikation per Gesten, Text und Sprach-Chat
- ▬ Unterbrechungen bei Ankunft und Abreise
- ▬ Reisen per Dodo-Code unkomfortabel
- ▬ Nur eine Insel pro Konsole
- ▬ Verbindungsprobleme

Fazit

Der Mehrspieler-Part hat Luft nach oben, wenn es funktioniert, macht er aber Spaß.

Der Anführer beim lokalen Spiel ist Fokus der Kamera. Wer sich entfernt, wird zurückteleportiert. Die Interaktionsmöglichkeiten sind für Mitspieler begrenzt.

Mit den Zauberstäben könnt ihr sofort in verschiedene, gespeicherte Outfits schlüpfen. So seid ihr für jeden Anlass bei Besuchen gut vorbereitet.

DOOM 64

Retro pur: Nach 23 Jahren kehrt der unterschätzte N64-Shooter aus der Versenkung zurück. Wir haben die Neuauflage durchgespielt.

Dass auch ein Doom mal so richtig floppen kann, ließ sich vor 23 Jahren wunderbar beobachten. Damals erschien Doom 64 exklusiv für das gute alte Nintendo 64 – und erntete zu Beginn noch breites Schulterzucken. Kein Wunder: Viele, die damals die Screenshots aus dem Spiel betrachteten, vermuteten nur eine weitere Konsolenumsetzung von Doom – das wurde nach seinem PC-Debüt nämlich für nahezu alle Plattformen portiert. Anderen war das Spiel mit seinen unzeitgemäßen 2D-Gegnern und seinem Retro-Gameplay im Jahr 1997 schlichtweg zu veraltet. Schließlich hatte das grafisch umwerfende Turok: Dinosaur Hunter gerade erst eindrucksvoll gezeigt, wozu Nintendos erste 3D-Konsole fähig war!

Erst viele Jahre später konnte Doom 64 eine kleine Fangemeinde hinter sich versammeln, auch dank Doom 64 EX, einer beliebten Fan-Portierung für den PC. Damit hatten zwar endlich ein paar eingefleischte Doom-Anhänger die Chance, den N64-Klassiker nachzuholen, doch die breite Masse der Spieler ließ sich damit natürlich nicht erreichen. Bis heute.

Am 20. März wurde das exzellente Doom Eternal veröffentlicht, allerdings zunächst nur für PC, PS4 und Xbox One. Die Switch-Umsetzung erscheint ein wenig später! Gleichzeitig hat Bethesda aber auch Doom 64 als leicht verbesserte Neuauflage veröffentlicht – und diese ist von Anfang an auch für Switch verfügbar. Jedoch macht die Retro-Ballerei überhaupt noch Spaß? Wir haben Doom 64 einfach noch mal getestet.

Doom in Reinkultur

Das ursprüngliche Doom 64 wurde damals von Midway entwickelt, unter der Aufsicht von id Software. Der klassische Shooter hat mit dem stockfinsteren Doom 3 von 2004 rein gar nix am Hut, sondern stellt eine direkte Fortsetzung zu Doom 2 von 1994 dar. Kein Wunder also, dass man die Handlung mit der Lupe suchen muss: Doom 64 bringt den gnadenlosen Doom Marine zurück, der sich ein weiteres Mal durch eine von Dämonen verseuchte Station auf dem Mars ballern muss.

Das ist nicht originell, spielt sich aber genau so gut wie Doom 1 und 2 und ist frei von modernem Schnickschnack: Ihr könnt weder nach oben oder unten schauen, das Fadenkreuz fehlt komplett und springen ist ebenso wenig drin wie tauchen, ducken oder klettern. Stattdessen flitzt ihr einfach durch mehr als 30 Levels, bringt massenhaft Imps, Pinkys und Hell Knights um die Ecke, sammelt Schlüsselkarten, entdeckt Secrets und arbeitet euch zum Ausgang vor. Das ist Doom, wie es im Buche steht! Typische Waffen wie Kettensäge, Plasmakanone, BFG und die herrlich wuchtige Doppel-Shotgun sind wieder mit von der Partie. Außerdem gibt's mit der Unmaker eine neue Energiewumme, die ihr im

Höhere Auflösung und Kantenglättung sorgen für ein schärferes Bild, der Rest der Grafik präsentiert sich genauso matschig und detailarm wie im Original von 1997.

Verschlossene Türen, Schalter, bewegliche Plattformen – Design und Spielgefühl von Doom 64 sind zwar veraltet, doch genau das macht den Reiz der Neuauflage aus.

zwölften Level erbeuten könnt (und die in Doom Eternal sogar ihre Rückkehr feiert). Sicher, die Action ist komplett veraltet, macht aber gerade deshalb Laune – wo sonst hat man noch Raketenwerfer mit 100 Schuss?

Wo geht's zum Ziel?

Die Kämpfe gegen die strunzblöden Gegner sind ohnehin nicht die eigentliche Herausforderung in Doom 64. Genau wie in den ersten beiden Serienteilen geht es viel mehr darum, die labyrinthartigen Umgebungen zu erkunden und sich dabei nicht nach Strich und Faden zu verlaufen. Die Levels sind zwar relativ klein, aber dafür hübsch verschachtelt aufgebaut und gespickt mit Schaltern, Aufzügen, Teleportern, Türen und so weiter. Selbst mit gutem Orientierungssinn hat man sich da schnell mal verirrt! Kaum drückt man einen Knopf, öffnet sich irgendwo ein Durchgang, eine Plattform fährt herab oder ein Schlüssel erscheint irgendwo auf einem Podest – wo genau, kann man im Grunde nur raten. Diese Art von Leveldesign mag heutzutage unzeitgemäß wirken, doch gerade in den frühen 90er-Jahren war sie bei vielen Shootern üblich. Das kann man Doom 64 nur schwer vorwerfen.

Grafisch erinnert Doom 64 zwar eindeutig an die ersten beiden Serienteile, doch für das Nintendo 64 wurde die Technik merklich aufgebohrt. So bot Doom 64 ein wesentlich besseres Beleuchtungsmodell als seine Vorgänger, das die Umgebungen beispielsweise in farbiges Licht tauchte. Außerdem wurden alle 2D-Gegner durch detailreichere Sprites ersetzt und ein Filter bügelte die Wandtexturen glatt. Look und Spielgefühl des Originals waren trotzdem zu jedem Zeitpunkt spürbar, weshalb Doom 64 heute unter vielen Fans als das „wahre" Doom 3 in der Shooter-Serie gilt. Schließlich markierte id Softwares eigenes Doom 3 von 2004 einen kompletten Reboot der Marke und setzte mit Jump-Scares und stockfinsteren Levels völlig andere Schwerpunkte. Erst mit Doom (2016) bewegte man sich wieder stärker zum Markenkern zurück. Dieser ist auch in Doom 64 allgegenwärtig.

Was steckt in der Neuauflage?

Der Remaster von Doom 64 stammt von Nightdive Studios, ein viel beschäftigtes Team, das bereits mit den Neuauflagen von Turok 1 und 2 gute Arbeit geleistet hat. Doom 64 flitzt auf der Switch mit stabilen 60 FPS durch den Alltag, egal ob im TV-Modus oder unterwegs. Grafisch gibt es keine gravierenden Neuerungen, euch erwarten also die gleichen matschigen Texturen und pixeligen 2D-Sprites wie im Original. Dank hoher Auflösung und Kantenglättung wirkt das Bild aber angenehm scharf und sauber, außerdem könnt ihr euch die Optik mit einem FOV-Slider und zweierlei Helligkeitsreglern noch ein wenig anpassen. Besonders wichtig: Ihr habt nun auch die Möglichkeit, jederzeit einen Spielstand anzulegen, Quicksave und Quickload inklusive. Zwar gibt es nur begrenzte Slots für Speicherstände, doch immerhin ist auch die klassische Levelanwahl per Code möglich. Alles in allem spielt sich Doom 64 damit sauber und rund, die Portierung ist geglückt!

Inhaltlich sind nicht nur alle Levels aus dem Original an Bord, es erwartet euch am Ende sogar ein neues Kapitel, das eine (klitzekleine) Brücke zu Doom Eternal schlägt. Wer Doom 64 bereits durchgespielt hat, kann darauf allerdings verzichten, so sehr fällt der neue Content nämlich nicht ins Gewicht.

Wer den Klassiker jedoch damals verpasst hat, ein Herz für Retro-Shooter hat oder einfach nur die Zeit bis zum Release von Doom Eternal überbrücken will, hat nun die perfekte Gelegenheit dazu: Doom 64 ist als Download erhältlich und kostet nur läppische 5 Euro! **Felix Schütz**

Die Unmaker ist die einzige neue Waffe in Doom 64. Die höllische Energiekanone verschießt rote Strahlen und ist dabei schneller und präziser als das Plasmagewehr.

Die Gegner sind sagenhaft blöd. Wer vernünftig ausweicht und auf Distanz bleibt, hat von den Viechern wenig zu befürchten.

MEINUNG
Felix Schütz

Tolle Gelegenheit, um diese Shooter-Bildungslücke ein für allemal zu schließen!

Wer sich ein Herz für Retro-Shooter bewahrt hat und kein vollwertiges Remake erwartet, darf sich Doom 64 bedenkenlos gönnen: Die Neuauflage des N64-Klassikers ist spottbillig, kommt schnörkellos daher und spielt sich einwandfrei – nicht mehr und nicht weniger. Grafisch wurde zwar nur das Nötigste gemacht, aber das finde ich okay. Doom 64 hinkte zwar schon vor 23 Jahren der Konkurrenz hinterher, ist aber gerade deshalb solide gealtert. Und das Spielgefühl passt wie eh und je, Doom in Reinkultur! Dazu gehört eben auch, dass man sich mal nach Strich und Faden verirrt oder auf der Suche nach einer Schlüsselkarte noch mal den ganzen Level ablatscht. Auch das macht den Charme der alten Doom-Spiele aus – und den fängt Doom 64 wunderbar ein. Ist Doom 64 deshalb ein Muss für Shooter-Freunde? Nein! Aber wer die Serie liebt und diesen Teil – so wie ich – schon lange mal nachholen wollte, hat jetzt eine prima Gelegenheit dazu.

Infos

Termin:	20. März 2020
Genre:	Shooter
Hersteller:	Bethesda
Entwickler:	Nightdive Studios (Remaster), Midway
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Preis:	ca. 5 Euro

Pro & Contra

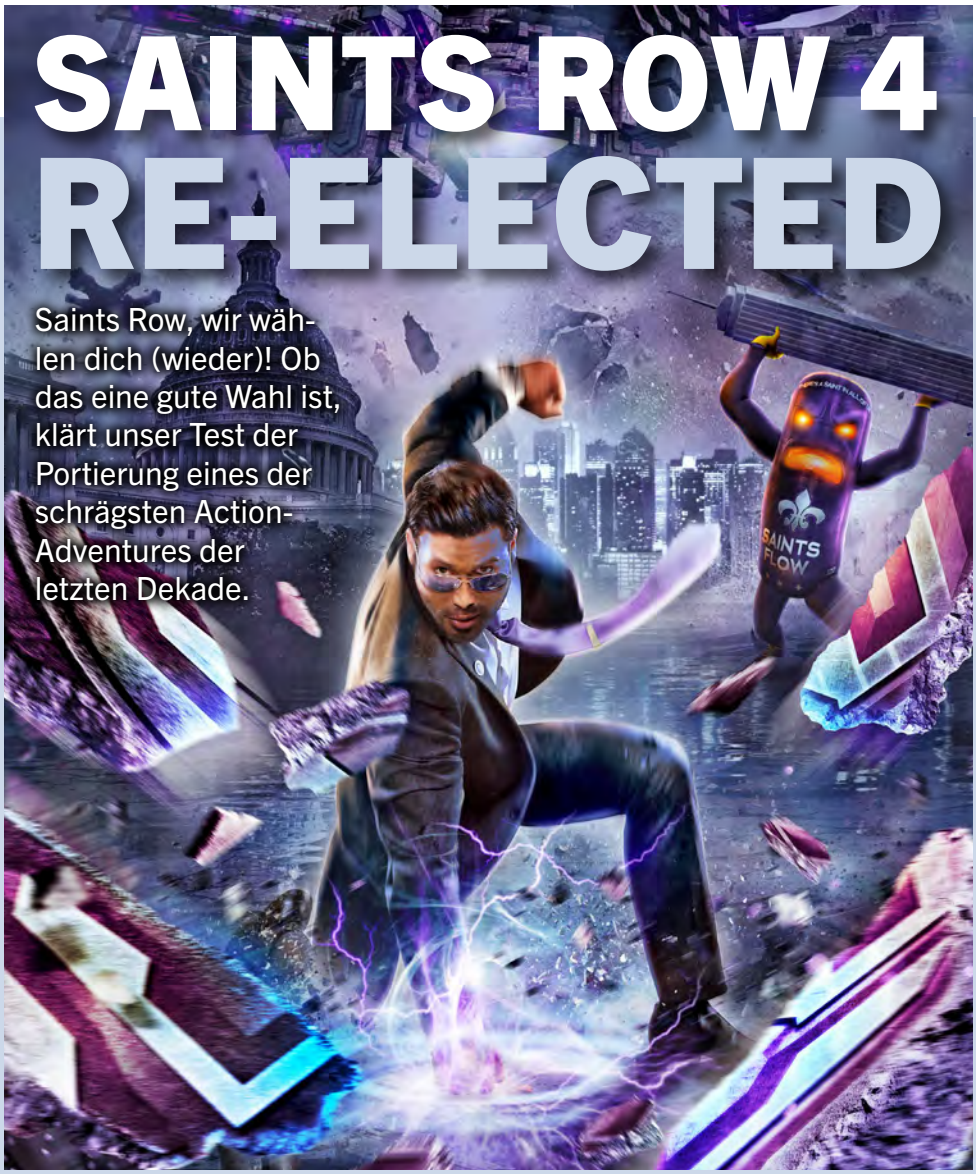
- ✚ Klassisch-gutes Gameplay: Doom pur!
- ✚ Rundum solide, flüssige Neuauflage
- ✚ Freies Speichern und Quicksave
- ✚ Extrem günstiger Preis (5 Euro)
- ✚ Neuer Level am Spielende
- ➖ Grafisch kaum verbessert
- ➖ Oft verwirrendes Leveldesign
- ➖ Ohne Retro- oder Fan-Brille mächtig veraltet

Wertung

7

Schnörkellose Neuauflage, die sich aber nur an eingefleischte Doom- und Retro-Fans richtet

SAINTS ROW 4 RE-ELECTED



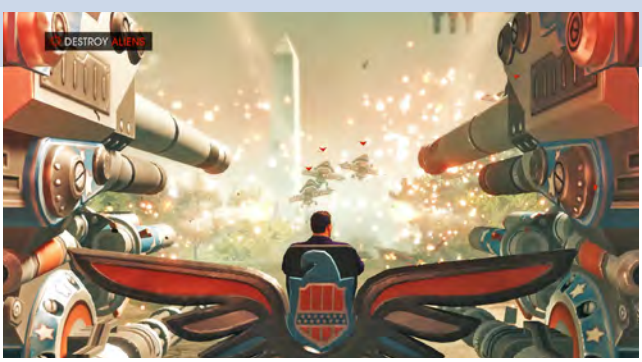
Saints Row, wir wählen dich (wieder)! Ob das eine gute Wahl ist, klärt unser Test der Portierung eines der schrägsten Action-Adventures der letzten Dekade.

GTA ist so ziemlich jedem Spieler ein Begriff, ob nun Nintendo-only-Zocker oder nicht. Vom Erfolg der Marke wollen seit jeher auch andere Hersteller profitieren und so wurde einst Saints Row geboren. Als schnöde Open-World-Gangster-Saga gewann der Titel keinen Blumentopf, deshalb schlug das Team schon bei der Entwicklung der Fortsetzung einen anderen, besseren Weg ein. Seitdem verhält sich Saints Row zu GTA wie Die Nackte Kanone zu James Bond: In Form einer Persiflage und mit jeder Menge Humor nimmt Saints Row Konventionen des Genres auf die Schippe und sich selbst überhaupt nicht ernst. Saints Row 4 versetzt euch in die Rolle des Anführers einer Ganovenbande, der zum Präsidenten der USA gewählt wird, nachdem er im Prolog (und einer herrlichen Verballhornung von Agentenspielen wie Splinter Cell oder Metal Gear Solid) eine Terroristenbande unschädlich macht. Die bereits gestartete Atomrakete Richtung Washington entschärft er (oder sie, Saints Row 4 hat einen detaillierten Charaktereditor) eigenhändig im Flug.

Präsident sein ist nicht schwer

Doch ein neuer Gefahrenquell sprudelt bald in euer virtuelles Leben als mächtigster Mann der Welt, denn Alienbösewicht Zinyak möchte die Erde einnehmen. Nun liegt es an euch, euren Superkräften (na klar, wieso auch nicht) und euren Bandenkollegen, die Invasoren zu vertreiben, Bereiche der Stadt zurückzuerobern und das ganze Tohuwabohu dabei nicht allzu ernst zu nehmen. Ein Großteil des Spiels findet in einer simulierten Version der Saints-Row-3-Metropole Steelport statt. Guter Geschmack, Logik, Plausabilität – all das wird auf dem Spaßaltar geopfert, und das ist eine gute Sache. Es gibt wenige Spiele, die sich so hemmungslos der Albernheit verschreiben wie die Saints-Row-Reihe. Spielerisch allerdings geht auch Re-Elected in Sachen Missionsdesign meist auf Nummer sicher, dafür werten der

Da werden die Augen groß: Die Waffenauswahl ist wunderbar bescheuert und sorgt für Chaos in der Simulation, die ihr im Spiel (un)sicher macht.



Viele wissen es nicht, Saints Row macht euch schlauer: Der Präsident der USA verfügt offenbar über einen eigenen Geschützturm im Vorgarten. Praktisch!

In grafisch aufwendigen Momenten mit vielen Objekten und Lichteffekten leidet die Performance auf der Switch merklich, auch bei dynamischer Auflösung.

Als eine Art Superheld mit Supersprung und -geschwindigkeit braucht ihr eigentlich gar keine fahrbaren Untersätze. Es gibt sie aber trotzdem.

Humor und die verrückte Auswahl an Waffen und Superkräften die Beschäftigungsmöglichkeiten auf. Neben dem Grundspiel, das euch etwa 18 Stunden unterhalten wird (auch mehr, wenn ihr alle Extras sucht), kommen in der Re-Elected-Fassung 25 DLC-Erweiterungen hinzu, zum Beispiel Enter the Dominatrix (das euch einen Blick hinter die Entwicklungskulissen gestattet, indem es euch eine ursprünglich geplante Form des Story-Anfangs erleben lässt) und die Episode How the Saints save Christmas. Die Erweiterung Gat out of Hell fehlt hingegen.

Zweite Wahl

Saints Row 4: Re-Elected ist seit einer Weile schon für PC, PS4 und Xbox One erhältlich, auf der Switch dauerte die Umsetzung ein wenig länger. Technisch ist die Nintendo-Ausgabe die schwächste, aber immerhin gibt es Einstellungsmöglichkeiten, um das Erlebnis an die eigenen Vorlieben anzupassen. Ihr entscheidet euch zwischen Auflösung und Stabilität: Wollt ihr die bessere Optik, kommt es in der offenen Spielwelt des Öfteren zu Rucklern. Wollt ihr die flüssigere Darstellung, leidet die Grafik – vor allem wenn ihr schnell unterwegs seid – unter Treppcheneffekten, unscharfen Texturen und verschwommenen Objekten. Die perfekte Lösung gibt es nicht, allerdings fällt eine detailärmere Grafik im portablen Betrieb naturgemäß weniger auf als am großen Fernseher. An die tolle Qualität der Metro- oder Witcher-Umsetzungen auf Switch kommt Saints Row 4 nicht heran, aber fairerweise muss man auch erwähnen, dass die Reihe nie zu den schönsten oder technisch saubersten Titeln der Videospielwelt und schon bei der Erstveröffentlichung vor sieben Jahren eher zum Durchschnitt zählte. Alle Performance-Problemchen beiseite, hat die Switch auch einen Vorteil zu bieten, nämlich das Zielen per Motion-Sensoren, was gut funktioniert.

Auch wenn sich Saints Row 4: Re-Elected durch den Simulationsplot, die Aliens, die Superkräfte und die völlig verrückten Waffen vom bisherigen Stil der Serie abwendet, so bleibt die Seele der Reihe doch erhalten, nämlich der anarchische Humor und der Hang zur Over-the-top-Inszenierung. Dass bei Letzterem auch mal die Framerate in die Knie geht, muss man auf der Switch akzeptieren. Sollte euch der Vorgänger gefallen haben, der vor einem Jahr auf die Switch portiert wurde, steht es außer Frage, dass ihr den Nachfolger spielen solltet.

Katharina Pache

Diese spezielle Waffe kommt garantiert nur in Saints Row vor. Die Freigabe ab 18 Jahren erfolgte zu Recht.

MEINUNG
Katharina Pache

Es sollte mehr Spiele wie Saints Row geben. Zumindest, was den Humor betrifft!

Die meisten Triple-A-Games nehmen sich immer so ernst. Viele Indie-Laufsimulatoren auch. Dagegen habe ich per se nichts, aber ich finde es doch bemerkenswert, dass es so wenige Spiele gibt, deren Hauptmerkmal und Ziel es ist, lustig zu sein. Insofern hat die Saints-Row-Reihe (vom ersten Teil mal abgesehen) bei mir immer einen besonderen Stellenwert gehabt, denn dort ist wirklich nichts heilig und alles eine Vorlage für diverse Schenkelklopfer. Und nie werde ich vergessen, wie ich gelacht habe, als ich Saints Row 3 mit Zombie-Tonspur (gesprochen von Nolan North) spielte. Der Vorgänger ist mir insgesamt ohnehin ein bisschen lieber, die ganze Superhelden- und Alien-Sache ist nett, aber für mich nicht so spannend. Das ist natürlich Geschmackssache, genau wie der Humor. Wenn ihr die Vorstellung, einen Außerirdischen mit einem meterlangen Gummidildo zu verhauen, nicht amüsant findet, dann solltet ihr einen Bogen um Saints Row 4 machen.

Infos

Termin:	27. März 2020
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Deep Silver
Entwickler:	Volition
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Preis:	ca. 40 Euro

Pro & Contra

- ✚ Schräger, augenzwinkernder Anarcho-Humor
- ✚ Action von Anfang an
- ✚ Mit Koop-Modus (auch lokal)
- ✚ Wahnwitzige Waffen- und Fähigkeitenauswahl
- ✚ Viele DLCs sind mit dabei
- ➖ Technisch nicht sauber, ruckelt des Öfteren
- ➖ Missionsdesign altbacken
- ➖ Grafik teilweise recht simpel

Wertung

7

Kein technisches Meisterwerk, für Freunde von derbem Humor aber dennoch ein Muss

EXIT THE GUNGEON

Rein, raus, das macht Spaß – oder? Überraschend wurde ein Spin-off des beliebten Rogue-like Enter the Gungeon angekündigt und im gleichen Atemzug auch schon veröffentlicht.

Die Überlebenden des Ausflugs in den Gungeon (ein Kunstwort aus den englischen Wörtern „gun“, zu Deutsch „Schusswaffe“, und „dungeon“, also „Verlies“) müssen sich, nach erfolgreich getöteter Vergangenheit, in Exit the Gungeon wieder zurück ans Tageslicht kämpfen. Getötete Vergangenheit? Alle spielbaren Recken zogen im Vorgänger einst los, um sich im Gungeon knackigen Herausforderungen zu stellen und so ihre tragische Vergangenheit zu ändern. Und weil in Enter the Gungeon alle Probleme mit Waffengewalt gelöst werden, löschen sie die schandhaften Momente einfach mit einer speziellen Kugel aus ihrer Biographie. In Exit the Gungeon wird dazu kein Wort verloren, auch die besonderen Fähigkeiten der Kämpfer werden nicht erklärt. Wer das Original kennt, weiß Bescheid, aber alle anderen müssen selbst sehen, wie sie zurechtkommen. Immerhin die Spielmechanik wird freundlicherweise in einem kurzen Tutorial erläutert. Exit the Gungeon ähnelt dem Erstling stark, mit dem Stick zielt ihr eure Wummen, mit der Ausweichrolle und dem Sprung entgeht ihr Geschossen. Allerdings findet das Ganze nun aus der Seitenansicht anstelle in der Isoperspektive statt und eure Umgebung bewegt sich quasi von selbst, denn ihr nutzt den Fahrstuhl, mit dem ihr im Vorgänger tiefer in den Gungeon eingedrungen seid, um nach oben zu gelangen.

Abgespeckter Gungeon

Klingt restriktiv, ist auch restriktiv: Exit the Gungeon ist ein Mobile-Game, das zunächst exklusiv Ende 2019 für Apple Arcade veröffentlicht wurde. Nun kommen auch andere Plattformen in den Genuss und die Beschränkung der Freiheit findet nicht nur beim Voranschreiten, sondern auch bei der Waffenwahl statt. Anders als im Original, wo ihr selbst entscheiden konntet, welche Waffen ihr nutzen wollt, gebietet nun der Zufall über eure Ausrüstung. Alle 15 Sekunden wird eure Ausstattung gewechselt – das ist stressig und wirft euch oftmals aus dem Spielfluss, denn viele Wummen haben

Ist es nun ein Fluch oder Segen? In Exit the Gungeon werdet ihr anfangs verzaubert, sodass ihr alle paar Sekunden eine neue Waffe in der Hand haltet.

Die Bullet-Hell-Spielmechanik gleich der im Vorgänger. Mit der Ausweichrolle entgeht ihr Treffern, solange ihr in der Luft seid, nehmt ihr keinen Schaden.

Bosse gehören auf dem Weg zur Oberfläche dazu! Einige davon kommen euch vielleicht bekannt vor.

ganz spezifische Effekte oder ein besonderes Schussverhalten. Wer das Original kennt und mit der Waffenauswahl vertraut ist, kommt deutlich besser zurecht. Dennoch bleibt zu wenig Zeit, um sich ordentlich umzugewöhnen, und dann spuckt das Spiel sowieso nur einen Moment später schon die nächste Waffe in eure Hände. Verloren geht so auch die Freude über das Sammeln und Kombinieren von Items. Man hat einfach wenig Einfluss auf die Ausbeute. Fragwürdig auch die Entscheidung, die Qualität der „zufällig“ verteilten Schießeisen davon abhängig zu machen, wie gut man sich schlägt. Wer getroffen wird, erhält wahrscheinlich schlechtere Ausrüstung als Ausweichprofis. Für Neulinge ist Exit the Gungeon dementsprechend oft frustrierender als das ohnehin schon fordernde Enter the Gungeon, bei dem man sich das Leben immerhin ein wenig einfacher machen kann, indem man ruhig und strategisch vorgeht. Andererseits sind auch viele Dinge im Spin-off gleich geblieben, etwa die komplette Optik. Gegner, Waffen, Geschosse, die Helden, das meiste hat man bereits im Original gesehen, auch die Muster der Kugeln, die Feinde spucken, ist identisch mit denen in Enter the Gungeon. Das macht es oft knifflig, richtig auszuweichen, da ihr nur unverwundbar seid, wenn ihr euch bei der Ausweichrolle in der Luft befindet. Manchmal sind die Plattformen aber so gemein verteilt, dass ihr beinahe nirgendwo sicher seid, was gewisse Abschnitte zu einem Spießrutenlauf und im schlechtesten Fall zu einer Todesfalle macht. Wenigstens funktioniert die Steuerung bei der Fortbewegung gut und präzise, was man vom Ballern nicht behaupten kann, zumindest, wenn man mit Joy-Cons spielt. Der rechte Stick ist nämlich viel zu wackelig und fummelig, um Gegner gezielt aufs Korn zu nehmen. Da verschwendet man gerne mal ein halbes Magazin, bevor man endlich trifft, besonders bei stark streuenden Waffen, denen man durch die automatische Waffenwechselei ja nicht einmal aus dem Weg gehen kann. Verbesserungswürdig ist zudem das Balancing der Waffen (das war bereits in Enter the Gungeon ein Kritikpunkt): Einige Schießeisen sind viel zu schwach, um als Belohnung für eine gute Kombo in das Item-Roulette gepackt zu werden. Alles in allem lässt Exit the Gungeon nicht nur Fans der Originals, sondern auch Neulinge schnell ernüchtert zurück. Allerdings ist das Spin-off auch kein Totalausfall: Die Musikuntermalung gefällt, die Optik ist niedlich und schick, die Auswahl an Waffen und Gegnern groß. Aber das alleine macht kein gutes Spiel.

Katharina Pache

MEINUNG
Katharina Pache

Da bleibe ich doch lieber im Gungeon. Das Spin-off kommt nicht ans Original heran.

Zugegeben, mein liebstes Rogue-like ist Enter the Gungeon nicht. Ich fand schon damals, dass zu viele schwache und unnütze Waffen im Spiel stecken. In Exit the Gungeon fällt mir das noch viel mehr auf, weil ich da ja nicht einmal selbst aussuchen kann, womit ich um mich schieße. Diese Mechanik gab es auch im ersten Teil, nannte sich dort „blessed“ und nein, die mochte ich auch schon damals nicht. Ich kann mir vorstellen, dass richtige Hardcore-Fans von Enter the Gungeon in der Lage sind, über die Schwächen in Exit the Gungeon hinwegzusehen. Aber für mich reicht es nicht für eine uneingeschränkte Empfehlung, im Grunde dachte ich mir beim Spielen permanent: „Hmm, ich könnte auch einfach Enter the Gungeon zocken.“ Immerhin ist der Preis fair, denn es stecken ja mit unterschiedlichen Charakteren, einigen Stages und vielen Waffen doch viele Inhalte drin, auch wenn man die meisten davon schon aus dem Vorgänger kennt. Kurzum: für frustresistente Fans.

Infos

Termin:	17. März 2020
Genre:	Action
Hersteller:	Devolver Digital
Entwickler:	Dodge Roll
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 10 Euro

Pro & Contra

- ✚ Spielfiguren mit unterschiedlichen Eigenschaften
- ✚ Große Waffenauswahl
- ✚ Treibende Musik, nette Pixeloptik
- ✚ Humorvoll präsentiert
- ➖ Sehr viele Inhalte zweitverwertet
- ➖ Geht von Kenntnissen des Vorgängers aus
- ➖ Zufällige Waffenauswahl nervt und frustriert
- ➖ Ausweichen wird von Umgebungsdesign erschwert

Wertung

6

Abgespeckte Variante des gelungenen Originals mit nervigem Zufall-Feature

Viele Feinde wurden ohne Überarbeitung aus dem Original übernommen. Auch deren Angriffsmuster entsprechen denen aus Enter the Gungeon.

Wollt ihr was kaufen? Was die unterschiedlichen Items bewirken, sagen die Händler jedoch nicht dazu. Kenner des Originals haben es natürlich leichter.

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

ACTION

BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem

The Binding of Isaac: Afterbirth+
Wertung: 9 | Hersteller: Headup Games

Full Metal Furies
Wertung: 9 | Hersteller: Cellar Door Games

Astral Chain
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Attack on Titan 2
Wertung: 8 | Hersteller: Koei Tecmo

Blazing Chrome
Wertung: 8 | Hersteller: The Arcade Crew

Dead Cells
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Dragon Ball Xenoverse 2
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Fire Emblem Warriors
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Gonner
Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury

Guacamelee! 2
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

Hotline Miami Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Hyrule Warriors Definitive Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Lego Marvel Super Heroes 2
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

My Friend Pedro
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Outlast 2
Wertung: 8 | Hersteller: Red Barrels Games

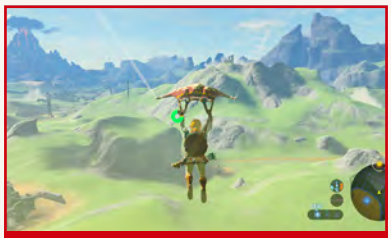
Pac-Man Championship Edition 2 Plus
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Rogue Legacy
Wertung: 8 | Hersteller: Cellar Door Games

Sine Mora EX
Wertung: 8 | Hersteller: THQ Nordic

Superhot
Wertung: 8 | Hersteller: Superhot Team

ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk und ein moderner Klassiker, der spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt

Hollow Knight
Wertung: 9 | Hersteller: Team Cherry

Hyper Light Drifter
Wertung: 9 | Hersteller: Abylight

Iconoclast
Wertung: 9 | Hersteller: Bifrost Entertainment

Luigi's Mansion 3
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Okami HD
Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Axiom Verge
Wertung: 8 | Hersteller: Thomas Happ Games

Broforce
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Cadence of Hyrule
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Cave Story +
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis/Headup Games

L.A. Noire
Wertung: 8 | Hersteller: Rockstar

Lego City Undercover
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Lego DC Super-Villains
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Lego Die Unglaublichen
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Monster Boy und das verfluchte Königreich
Wertung: 8 | Hersteller: FDG Entertainment

Moonlighter
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Resident Evil 2 Revelations
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Severed
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

Steamworld Dig 2
Wertung: 8 | Hersteller: Rising Star Games

JUMP & RUN

SUPER MARIO ODYSSEY

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Den Ehrenplatz der Liste verdient niemand anderes als das Urgestein des Hüpfspielgenres: Mario!

Celeste
Wertung: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. Deluxe
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Shantae: Half-Genie Hero
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight: Treasure Trove
Wertung: 9 | Hersteller: Yacht Club games

Super Mario Maker 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Super Meat Boy
Wertung: 9 | Hersteller: Blitworks

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fox n Forests
Wertung: 8 | Hersteller: Bonus Level Entertainment

Kirby Star Allies
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Light Fall
Wertung: 8 | Hersteller: Bishop Games

Mega Man 11
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Mega Man X Legacy Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

New Super Lucky's Tale
Wertung: 8 | Hersteller: PQube

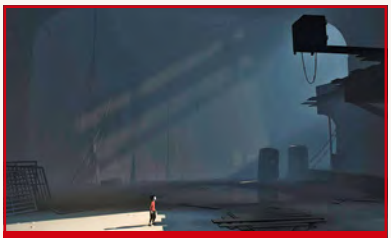
Spyro Reignited Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Trine 4: The Nightmare Prince
Wertung: 8 | Hersteller: Modus Games

The End is Nigh
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis

Yooka-Laylee und das unerreichbare Versteck
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

ADVENTURE



INSIDE

Wertung: 9 | Hersteller: Playdead

Dieses zeitlose Indie-Kunstwerk sollte man auf jeden Fall gespielt haben. Nach wie vor ein Geheimtipp!

Brothers: A Tale of Two Sons
Wertung: 9 | Hersteller: 505 Games

Forgotton Anne
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

The Lion's Song
Wertung: 9 | Hersteller: Mi'pu'mi Games

The Walking Dead: The Final Season
Wertung: 9 | Hersteller: Skybound Entertainment

Yoku's Island Express
Wertung: 9 | Hersteller: Team 17

Batman: The Telltale Series – Staffel 1
Wertung: 8 | Hersteller: Telltale Games

Flipping Death
Wertung: 8 | Hersteller: Zoink

Gris
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Layton's Mystery Journey: Katrielle & die V.d.M.
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Minecraft
Wertung: 8 | Hersteller: Mojang

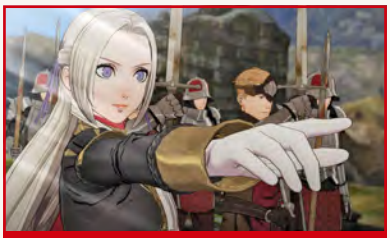
Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

State of Mind
Wertung: 8 | Hersteller: Daedelic Entertainment

Untitled Goose Game
Wertung: 8 | Hersteller: Panic

Valiant Hearts: The Great War
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

STRATEGIE



FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Umfangreich, komplex und durchweg liebevoll gestaltet – Fire Emblem ist ein tolles Strategieerlebnis!

Into the Breach
Wertung: 9 | Hersteller: Subset Games

Mario + Rabbids Kingdom Battle
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Sid Meier's Civilization 5
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

World of Goo
Wertung: 9 | Hersteller: Tomorrow Corporation

Disgaea 1 Complete
Wertung: 8 | Hersteller: NIS America

Disgaea 5 Complete
Wertung: 8 | Hersteller: NIS America

Ironcast
Wertung: 8 | Hersteller: Ripstone

Kingdom Two Crowns
Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury

Slay the Spire
Wertung: 8 | Hersteller: Humble Bundle

Steamworld Heist: Ultimate Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

The Banner Saga 3
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

The Witcher Tales: Thronebreaker
Wertung: 8 | Hersteller: CD Projekt

Wargroove
Wertung: 8 | Hersteller: Chucklefish

World Conqueror X
Wertung: 8 | Hersteller: Circle Entertainment

Im Indie-Download-Game Wargroove werden all die guten Erinnerungen an Advance Wars wach.

MY TWO COINS

Wenn man vom Leben zwangsentschleunigt wird, bietet sich als Ausgleich etwas mehr Tempo an anderer Stelle an. Wie wäre es denn zum Beispiel mit ein paar Gaming-Speedruns?

Ich sitze hier gerade zu Hause und spiele die frisch erschienene Neuauflage von Resident Evil 3. Das geht übrigens nur, weil auch unsere Hochschule in Hof bis mindestens zum 19. April dichtgemacht, sämtliche Studenten, Lehrbeauftrage und Weiterbildungskandidaten nach Hause geschickt und den Lehrbetrieb eingestellt hat. Ich spiele also eine Zombie-Apokalypse rund um den T-Virus, weil mich im wahren Leben der C-Virus in die Selbstisolation geschickt hat. Nun ist das für mich nicht ganz so schlimm – ich bin solo, das Geld ist auch kein Problem und das Schaffen im Homeoffice bin ich nach über zehn Jahren in Heimarbeit damals zu meiner Bochumer Zeit auch bestens gewohnt. Ich fand das Remake von Resident Evil 2 bereits grandios, Resident Evil 3 hat für mich aber eine ganz besondere Bedeutung. Das Spiel habe ich nämlich damals im Original als Speedrunner gezockt und bestimmt deutlich über 100 Mal zu Ende gebracht. Ich hoffe sehr, dass die aktuellen Remakes des Zombie-Klassikers möglichst bald auch auf der Switch auftauchen – immerhin waren die Nintendo-Konsolen ein wichtiger Meilenstein in der Geschichte von Resident Evil.

Drück mal einer aufs Gas!

Auch wenn ich selbst nie so ganz der Super-Speedrunner war, haben mich die letzten paar Tage und Wochen doch wieder so richtig in die Fanszene rund um das möglichst schnelle Zocken abtauchen lassen. Hier hat sich vor allem in den letzten fünf Jahren unheimlich viel getan, wofür man sicher auch Games Done Quick dankbar sein muss. Die halbjährlichen mehrtägigen Speedrunning-Events sammeln nicht nur jede Menge gutes Geld für wohltätige Zwecke ein, sondern locken auch tonnenweise Zuschauer und die besten Videospiel-Speedrunner der Welt an. Falls euch also zu Hause ein wenig die Decke auf den Kopf fallen sollte und ihr mal reinschauen möchtet, sucht auf YouTube am besten nach „Super Metroid 4 Way AGDQ 2014“ oder „Super Ghouls and Ghosts by PJ AGDC 2014“. Das sind zwei der unterhaltsamsten und spannendsten Runs aller Zeiten. Wenn ihr hier von der guten Laune angesteckt werdet, dann dürfte euch der Rest der Veranstaltungen auch eine Menge Spaß machen. Vor allem das Awful-Games-Done-Quick-Segment, in dem die schlechtesten Games der letzten Jahrzehnte ihren Auftritt „feiern“, ist immer für jede Menge Lacher gut.

TREASURE TRACKER

Alte Drachen, junge Götter, ein frischer Krieger, Albträume, Nahkampfkatzen und eine farbenfrohe Fantasy-Welt voller Abenteuer – was mehr könnte man sich als RPG-Fan wünschen?

Habt ihr gerade Zeit, die ihr in ein Rollenspiel investieren wollt? Ein großartiger Vertreter dieser Zunft, der seinerzeit unverdientermaßen untergegangen ist, wäre Breath of Fire 2: klasse Story, individueller und herrlich detaillierter Look, brillanter Soundtrack und ein straffes rundenbasiertes Kampfsystem, das im Laufe des Abenteuers durch kreative Formwandler und Schamanen sogar noch raffinierter wird. Selbst eure eigene Stadt samt Einwohner dürft ihr euch zusammenbasteln! Breath of Fire 2 erschien 1994 für das SNES und ist als Retro-Download für mehrere Nintendo-Plattformen zu haben.

SPORTSPIEL

NBA 2K18

Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zum Besten der Switch zählt

Rocket League
Wertung: 9 | Hersteller: Psyonix

FIFA 19
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Golfstory
Wertung: 8 | Hersteller: Sidebar Games

Infinite Minigolf
Wertung: 8 | Hersteller: Zen Studios

Mario Tennis Aces
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Mario & Sonic b. d. O. Spielen – Tokyo 2020
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Ring Fit Adventure
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Windjammers Dotemu
Wertung: 7 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

NBA Playgrounds
Wertung: 6 | Hersteller: Saber Interactive

ROLLENSPIEL

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Wertung: 10 | Hersteller: Larian

Ein Rollenspiel, wie es besser kaum geht – mit sinnvollen Anpassungen für die Switch-Umsetzung!

Diablo 3: Eternal Collection
Wertung: 9 | Hersteller: Blizzard Entertainment

Dragon Quest 11S: Streiter des Schicksals
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 12: The Zodiac Age
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Octopath Traveller
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Witcher 3: Wild Hunt – Complete Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Bandai Namco

Xenoblade Chronicles 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Child of Light: Ultimate Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Collection of Mana
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Dark Souls Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Darkest Dungeon: Ancestral Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Merge Games

Dragon Quest Builders 2
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 10/10-2 HD Remaster
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pillars of Eternity: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

Pokémon Schwert & Schild
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Salt & Sanctuary
Wertung: 8 | Hersteller: Sky Studios

South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Steamworld Quest: Hand of Gilgamech
Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Undertale
Wertung: 8 | Hersteller: Toby Fox

World of Final Fantasy Maxima
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

GESCHICKLICHKEIT

BABA IS YOU

Wertung: 9 | Hersteller: Hempuli

Herausforderndes Puzzleabenteuer, das richtig viel aus seiner cleveren Spielidee herausholt

Thumper
Wertung: 9 | Hersteller: Drool

1-2 Switch
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Captain Toad: Treasure Tracker
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Crypt of the Necrodancer
Wertung: 8 | Hersteller: Brace Yourself Games

Death Squared
Wertung: 8 | Hersteller: SMG Studio

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging für Switch
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Freedom Planet
Wertung: 8 | Hersteller: Marvelous Europe

Just Dance 2017
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Katamari Damacy Reroll
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Overcooked 2
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Picross S2
Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter Corporation

Puyo Puyo Tetris
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Scribblenauts Showdown
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Semblance
Wertung: 8 | Hersteller: Nyamakop

Snipperclips Plus
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sonic Mania
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Super Mario Party
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sushi Striker: The Way of Sushido
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tetris 99
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tied Together 2
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Typoman
Wertung: 8 | Hersteller: Wales Interactive

SIMULATION

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Diese niedliche Lebenssimulation wird euch Tage, Wochen, Monate ein Lächeln aufs Gesicht zaubern.

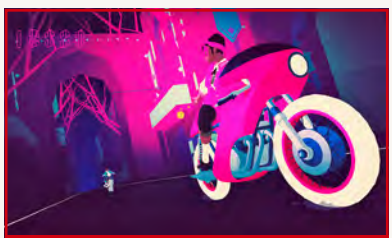
Stardew Valley
Wertung: 9 | Hersteller: Chucklefish

Doraemon Story of Seasons
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Bridge Constructor Portal
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Football Manager 2019 Touch
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

MUSIKSPIEL



SAYONARA WILD HEARTS

Wertung: 9 | Hersteller: Annapurna Games

Ein außergewöhnliches Musikspiel mit ganz viel Charme, Stil und tollem Gameplay

Floor Kids
Wertung: 8 | Hersteller: Merj Media

Deemo
Wertung: 8 | Hersteller: Flyhigh Works

SHOOTER

SPLATOON 2

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Splatoon 2 ist ein wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für alle Alterklassen.

Metro: Redux
Wertung: 9 | Hersteller: Koch Media

Doom
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Overwatch: Legendary Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Activision Blizzard

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Nintendo geht in die Vollen und liefert einen Titel ab, den man noch in Jahren spielen wird.

Arms
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Dragon Ball Fighter Z
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken DX
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Bauen, kämpfen, freuen: Die Mischung aus Rollenspiel und Sandbox in Dragon Quest Builder 2 ist klasse.

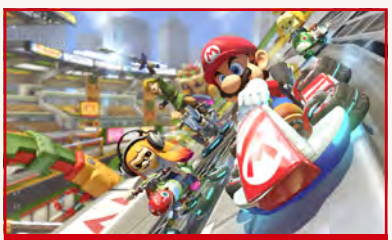
RETRORÄTSELN

Wir waren kurz vor dem Triumph, da hat uns beim Zieleinlauf Lars aus Hamburg weggetacklet: Gesucht war The Gold of the Aztecs!

Diesmal suchen wir ein uraltes Teil, das seinen Einstand auf einer ungewöhnlichen Plattform gefeiert und sich dann erbarmungslos ausgebreitet hat. Die drei markantesten Fragen zu diesem Titel: „Meinen die das ernst?“, „Wollen die mich verarschen?“ und „Wo zum Geier haben die diese Soundeffekte her?“ Bei dem Schwierigkeitsgrad schwirrt sicher nicht nur dem Helden des Spiels regelmäßig der Kopf.

Ihr kennt unser Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt eine E-Mail mit eurer Antwort an: redaktion.benj@min-kegel.de. Einsender erklären sich einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

RENNSPIEL



MARIO KART 8 DELUXE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspielermodus sorgt

Asphalt 9 Legends
Wertung: 8 | Hersteller: Gameloft

Crash Team Racing: Nitro-Fueled
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fast RMX
Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en

Gear Club Unlimited 2
Wertung: 8 | Hersteller: Microids

Riptide GP Renegade
Wertung: 8 | Hersteller: Vector Unit

Beach Buggy Racing
Wertung: 7 | Hersteller: Vector Unit

Cars 3: Driven to Win
Wertung: 7 | Hersteller: Headup Games

Grip
Wertung: 7 | Hersteller: Eurovideo

Team Sonic Racing
Wertung: 7 | Hersteller: Sega

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS – TIPPS, GUIDES UND TRICKS

ALLGEMEINE TIPPS UND TRICKS

BESUCHT NACHBARN

Wenn die Vorhänge der Häuser eurer Nachbarn zugezogen sind, ist momentan keiner daheim. Sind sie aber offen (oder das Licht brennt), könnt ihr auf einen Besuch hereinschneien. Manchmal basteln sie etwas an ihrer Werkbank – sprecht sie an und erhaltet so das Rezept des Gegenstandes, den sie gerade craften!

BÄUME SCHÜTTELN

Ihr braucht Äste und habt bereits alle aufgehoben? Schüttelt einfach Bäume, sie droppen immer wieder Zweige! Außerdem fallen manchmal Items oder Insekten aus dem Laub. Aber passt auf, dass euch die Wespen nicht stechen! Solltet ihr gestochen worden sein, könnt ihr aus einem Wespennest und Unkraut Medizin craften. Das Rezept erhaltet ihr von Nachbarn, wenn ihr sie nach einem Stich ansprecht, oder ihr kauft das Mittel bei Nepp und Schlepp.

KRÄFTIGER DURCH OBST

Wenn ihr Obst esst, werdet ihr stärker. Steine, die euch stören, könnt ihr mit der Früchte-Power und einem Schaufelhieb permanent entfernen. Allerdings könnt ihr diese Felsen dann in der Zukunft auch nicht mehr als Quelle für Eisenerz, Steine, Lehm, Golderz oder Insekten hernehmen. Entfernt also wirklich nur die Steine, die euch bei der Planung der Infrastruktur im Weg sind. Von Obst gestärkt könnt ihr mit der Schaufel übrigens auch ganze Bambusstauden und Obstbäume versetzen und neu platzieren, ohne sie neu pflanzen zu müssen! Ein ausgegrabener Baum kostet euch einen von maximal zehn Obstkraftpunkten.

GULLIVER HELFEN

An eurem Strand wird regelmäßig Möwe Gulliver angespült. Helft ihr ihm bei der Reparatur seines Smartphone, belohnt er euch am nächsten Tag mit einem Brief und Geschenk. Um die Teile zu finden, müsst ihr den Strand umgraben. Die fünf Teile sind dort versteckt, wo sich kleine Löcher im Sand bilden und Wasser herausspritzt. Normalerweise verbergen sich dort Teppichmuscheln, aus denen ihr Fischköder craftet. Ob Gulliver am Strand liegt, sagt Melinda übrigens nicht per Durchsage an. Ihr müsst den Pechvogel selbst entdecken. Es ist aber ohnehin ratsam, täglich an der Küste entlangzuspazieren. Mindestens einmal innerhalb von 24 Stunden wird nämlich eine Flaschenpost mit Bastelrezept angespült.

WERDET ZUM STERNILLIONÄR

Es gibt mehrere Wege zum Sterni-Reichtum in Animal Crossing: New Horizons. Drei davon stellen wir euch vor!

STERNI-BÄUME PFLANZEN

Einmal pro Tag findet ihr auf der Insel eine leuchtende Stelle am Boden. Setzt ihr dort den Spaten an, grabt ihr einen Sack mit 1.000 Sternis aus. Diesen könnt ihr an der Stelle wieder eingraben, um so einen Sterni-Baum zu züchten. Es muss unbedingt die leuchtende Stelle sein und ihr dürft das Loch in der Zwischenzeit nicht wieder füllen. Und rennt nicht über den Setzling, das kann ihn schädigen! Ist der Baum ausgewachsen, könnt ihr alle paar Tage drei Säcke mit je 1.000 Sternis ernten. Es geht aber noch effektiver: Wenn ihr den leuchtenden Punkt des Tages gefunden habt, entnehmt aus eurem Geldbeutel einen 10.000-Sterni-Sack und vergrabt diesen. Dann erntet ihr nach ein paar Tagen stolze 30.000 Sternis!

AM RÜBENMARKT ZOCKEN

Jeden Sonntag kommt Schweinchen Jorna mit Rüben zu Besuch. Sie verlässt die Insel wieder um 12 Uhr Mittag, verpasst sie also nicht! Der Preis pro Rübe ist Schwankungen unterworfen, aber alles unter 90 Sternis ist ein guter Preis, ein Preis von mehr als 100 Sternis ist risikoreicher. Kauft so viele Rüben, wie ihr möchtet und euch leisten könnt, und legt sie dann irgendwo ab (etwa in eurem Haus). Bis zum nächsten Sonntag kaufen Nepp und Schlepp Rüben jeden Tag zu einem anderen Preis. Mitternacht und mittags werden neue Preise festgelegt. Wartet, bis der Kurs dafür sorgt, dass ihr mit einem Plus rausgeht, und verkauft dann eure Rüben. Vorsicht: Die Rüben sind nur eine Woche haltbar; nach sieben Tagen ist das Gemüse verfault und ihr könnt es nicht mehr verkaufen, sondern nur noch Insekten damit anlocken. Im schlechtesten Fall macht ihr beim Spekulieren Verluste. Im Notfall könnt ihr zu den Inseln anderer Spieler mit den Rüben im Gepäck reisen und hoffen, dass der Kurs dort besser steht.

REICH WERDEN MIT VOGELSPINNEN

Erinnert ihr euch noch, wie wir in der letzten Ausgabe im Test schrieben, dass es in New Leaf zu einfach war, auf der Törtel-Insel Geld zu verdienen? Stellt sich heraus: In New Horizons funktioniert ein ähnlicher Trick, um schnell an jede Menge Sternis zu kommen. Allerdings ist das Vorgehen ein bisschen komplizierter als der Rübenverkauf und das Pflanzen von Sterni-Bäumen. Bei der Vogelspinnenjagd trickst ihr das Spiel aus – gut möglich also, dass diese Methode durch einen Patch entfernt werden wird.
Um mit Vogelspinnen reich zu werden, benötigt ihr folgende Gegenstände:

• eine Eisenschaufel • eine Eisenaxt • einen Sprungstab • einen Kescher • ein Meilenticket • optional: Obst (oder verspeist es vor der Abreise)

Außerdem funktioniert der Trick nur ab sieben Uhr abends und von November bis April – allerdings ist gut möglich, dass man ab Mai besonders wertvolle Käfer an den Palmen farmen kann, denn diese haben zu jener Zeit Saison.

Begebt euch nun mit dem Meilenticket und zur rechten Zeit zum Flughafen und bucht eine Reise zu einer unbewohnten Insel. Dort angekommen, startet ihr eine große Flurbereinigung: Entfernt alle Bäume, grabt auch die Stümpfe aus. Pflückt alle Blüten von den Blumen und zerstört die Steine. Das Unkraut könnt ihr ignorieren. Mit Leiter und Sprungstab erreicht ihr höhere oder abgetrennte Bereiche; auch die müssen gereinigt werden.

Ist das erledigt, werft ihr alles, was ihr nicht braucht, ab, etwa am Strand. Zückt den Kescher und lauft nun die Insel ab. Das Spiel spawnt weiterhin Insekten, da aber keine Steine, Bäume und Blüten mehr da sind, auf denen häufige Arten erscheinen, steigt die Wahrscheinlichkeit, dass das Spiel eine Vogelspinnen generiert. Fangt sie und wiederholt das so lange, bis euer Inventar voll ist. Wenn keine Spinnen spawnen, solltet ihr nachsehen, ob sich auf den Felsen am Strand vielleicht Ligia exotica tummeln, ihr könnt sie einfach fortjagen.

Sollte euch eine Spinne beißen, werdet ihr kurz ohnmächtig und wacht beim Wasserflugzeug wieder auf. Dann müsst ihr kurz einem Monolog lauschen, dürft dann aber weiterjagen – ihr verliert eure Beute nicht. Wenn euer Inventar gefüllt ist, fliegt ihr zurück. Lasst alles da, was ihr nicht unbedingt braucht – das ist zwar futsch, aber eine Spinne ist immerhin 8.000 Sternis wert. Davon könnt ihr euch problemlos neue Ausrüstung kaufen.Besonders lohnenswert ist diese Methode, wenn Insekten-Fan Carlson bei euch zu Besuch ist. Er zahlt viel mehr für Krabbeltiere als Nepp und Schlepp. Für 36 Vogelspinnen bekamen wir von ihm mehr als 410.000 Sternis!

DER GROSSE INSEKTEN-GUIDE

So schnappt ihr sie alle! Alle 80 Insektenarten, wo und wie ihr sie in Animal Crossing: New Horizons fangen könnt, entnehmt ihr unserer praktischen Liste. Viel Erfolg!

Damit euch wirklich kein Krabbeltier entgeht, nutzt diese praktischen Tipps für angehende Insektenforscher und Insektenfänger!

1. NUTZT DIE BESUCHE VON CARLSON

Die insektenvernarrte Echse besucht euch einmal pro Woche und bleibt bis um fünf Uhr morgens des nächsten Tages. Bringt ihr Carlson drei Exemplare eines Insekts, fertigt er ein Modell davon an, welches er euch per Post zusendet und mit dem ihr eure Wohnung dekorieren könnt. Wenn ihr dringend Geld braucht, ist Carlsons Aufenthalt bei euch ein Segen. Er bezahlt euch sehr viel mehr pro Insekt, sodass ihr eure Taschen schnell mit vielen Sternis füllen könnt.

2. SCHLEICHT EUCH AN

Wenn ihr den A-Knopf gedrückt haltet, erhebt ihr den Kescher und geht langsam voran. Um zuzuschlagen, lasst ihr den Knopf los. Vermeidet es, zu viel herumzurennen, so verscheucht ihr Insekten, bevor ihr sie überhaupt zu Gesicht bekommt.

3. LADET INSEKTEN ZU EUCH EIN

Nein, ganz wörtlich ist das nicht gemeint! Aber: Indem ihr viele Blumen, am besten in unterschiedlichen Farben, auf der Insel pflanzt, lockt ihr Krabbeltiere an. Wenn ihr eure Blumenbeete so anlegt, dass ihr Runden drehen könnt, um die Bereiche nacheinander „abzuarbeiten“, ist das einfacher, als wenn ihr planlos auf der Suche nach Blüten durch die Wildnis stapft. Lasst außerdem einen oder mehrere Baumstümpfe stehen, denn die locken spezielle Käferarten an, pflanzt Palmen am Strand, auf denen sich im Sommer teure Sechsbeiner entspannen, und sät weiße Blumen, denn nur auf denen fühlt sich zum Beispiel die wertvolle Orchideenmantis wohl.

4. VERSCHEUCHT UNGEBETENE GÄSTE

Auf der Suche nach einem bestimmten Insekt kann es nützlich sein, andere Exemplare mit Absicht zu verjagen. Denn sobald ihr ein Tier verscheucht habt, spawnt an anderer Stelle ein neues. Welche Art erscheint, hängt von der Umgebung ab. Oder ihr geht in ein Gebäude (egal ob euer Haus, das eines Nachbarn oder das Stadtcenter), auch das setzt die Insekten auf der Insel zurück.

ALLE INSEKTEN AUF EINEN BLICK

Die Auflistung der Insekten entspricht der Auflistung im Spiel. So könnt ihr anhand der Exemplare, die ihr bereits in der Faunapädie registriert habt, sehen, was euch noch fehlt. Beachtet, dass diese Liste für die nördliche Hemisphäre gilt.

Kohlweißling
Fundort: Flattert herum
Monat: September bis Juni
Uhrzeit: 04:00 Uhr bis 19 Uhr
Wert: 160 Sternis

Zitronenfalter
Fundort: Flattert herum
Monat: März bis Juni und September bis Oktober
Uhrzeit: 04:00 bis 19 Uhr
Wert: 160 Sternis

Schwalbenschwanz
Fundort: Flattert herum
Monat: März bis September
Uhrzeit: 04:00 Uhr bis 19 Uhr
Wert: 240 Sternis

Ritterfalter
Fundort: Flattert herum
Monat: März bis Juni
Uhrzeit: 04:00 Uhr bis 19 Uhr
Wert: 2.500 Sternis

Kolibrifalter
Fundort: Flattert herum
Monat: April bis August
Uhrzeit: 04:00 Uhr bis 19 Uhr
Wert: 300 Sternis

Weiße Baumnymphe
Fundort: Flattert herum
Monat: Das ganze Jahr über
Uhrzeit: 08:00 Uhr bis 19 Uhr
Wert: 1.000 Sternis

Japan-Schillerfalter
Fundort: Flattert herum
Monat: Mai bis August
Uhrzeit: 08:00 bis 19 Uhr
Wert: 300 Sternis

Monarchfalter
Fundort: Flattert herum
Monat: September bis November
Uhrzeit: 08:00 bis 17 Uhr
Wert: 140 Sternis

Himmelsfalter
Fundort: Flattert herum
Monat: Dezember bis März und Juni bis September
Uhrzeit: 19:00 Uhr bis 08:00 Uhr
Wert: 4.000 Sternis

Agrias-Falter
Fundort: Flattert herum
Monat: April bis September
Uhrzeit: 08:00 Uhr bis 17:00 Uhr
Wert: 3.000 Sternis

Troides brookiana
Fundort: Flattert herum
Monat: Dezember bis Februar und April bis September
Uhrzeit: 08:00 bis 17:00 Uhr
Wert: 2.500 Sternis

Vogelfalter
Fundort: Flattert herum
Monat: Mai bis September
Uhrzeit: 08:00 Uhr bis 16:00 Uhr
Wert: 4.000 Sternis

Motte
Fundort: Flattert um Lichtquellen
Monat: Das ganze Jahr über
Uhrzeit: 19:00 Uhr bis 04:00 Uhr
Wert: 130 Sternis

Atlasspinner

Fundort: An Bäumen
Monat: April bis September
Uhrzeit: 19:00 Uhr bis 04:00 Uhr
Wert: 3.000 Sternis

Regenbogenfalter
Fundort: Flattert herum
Monat: April bis September
Uhrzeit: 08:00 Uhr bis 16:00 Uhr
Wert: 2.500 Sternis

Nasenschrecke
Fundort: Am Boden
Monat: April bis November
Uhrzeit: 08:00 Uhr bis 19:00 Uhr
Wert: 200 Sternis

Wanderschrecke
Fundort: Am Boden
Monat: August bis November
Uhrzeit: 08:00 Uhr bis 19 Uhr
Wert: 600 Sternis

Heuschrecke
Fundort: Am Boden
Monat: August bis November
Uhrzeit: 08:00 Uhr bis 19:00 Uhr
Wert: 400 Sternis

Grashüpfer
Fundort: Am Boden
Monat: Juli bis September
Uhrzeit: 08:00 Uhr bis 17:00 Uhr
Wert: 160 Sternis

Grille
Fundort: Am Boden
Monat: September bis November
Uhrzeit: 17:00 Uhr bis 08:00 Uhr
Wert: 130 Sternis

Singgrille
Fundort: Am Boden
Monat: September bis Oktober
Uhrzeit: 17:00 Uhr bis 08:00 Uhr
Wert: 430 Sternis

Gottesanbeterin
Fundort: Auf Blumen
Monat: März bis November
Uhrzeit: 08:00 Uhr bis 17:00 Uhr
Wert: 430 Sternis

Orchideenmantis
Fundort: Auf weißen Blumen
Monat: März bis November
Uhrzeit: 08:00 Uhr bis 17:00 Uhr
Wert: 2.400 Sternis

Honigbiene
Fundort: Fliegt herum
Monat: März bis Juli
Uhrzeit: 08:00 Uhr bis 17:00 Uhr
Wert: 200 Sternis

Wespe
Fundort: Schwarm greift an, wenn man ein Wespennest aus dem Baum schüttelt
Monat: Das ganze Jahr über
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 2.000 Sternis

Braunzikade
Fundort: An Bäumen
Monat: Juli bis August

Uhrzeit: 08:00 Uhr bis 17:00 Uhr
Wert: 250 Sternis

Hyalessa-Zikade
Fundort: An Bäumen
Monat: Juli bis August
Uhrzeit: 08:00 Uhr bis 17:00 Uhr
Wert: 300 Sternis

Riesenzikade
Fundort: An Bäumen
Monat: Juli bis August
Uhrzeit: 08:00 Uhr bis 17:00 Uhr
Wert: 500 Sternis

Bergzikade
Fundort: An Bäumen
Monat: August bis September
Uhrzeit: 08:00 Uhr bis 17:00 Uhr
Wert: 400 Sternis

Abendzikade
Fundort: An Bäumen
Monat: Juli bis August
Uhrzeit: 04:00 Uhr bis 08:00 Uhr und 16:00 Uhr bis 19:00 Uhr
Wert: 550 Sternis

Zikadenlarvenhaut
Fundort: An Bäumen
Monat: Juli bis August
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 10 Sternis

Feuerlibelle
Fundort: Fliegt umher
Monat: September bis Oktober
Uhrzeit: 08:00 Uhr bis 19:00 Uhr
Wert: 180 Sternis

Königslibelle
Fundort: Fliegt umher
Monat: April bis Oktober
Uhrzeit: 08:00 Uhr bis 17:00 Uhr
Wert: 230 Sternis

Quelljungfer
Fundort: Fliegt umher
Monat: Mai bis Oktober
Uhrzeit: 08:00 Uhr bis 17:00 Uhr
Wert: 4.500 Sternis

Wasserjungfer
Fundort: Fliegt umher
Monat: November bis Februar
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 500 Sternis

Leuchtkäfer
Fundort: Fliegt umher
Monat: Juni
Uhrzeit: 19:00 Uhr bis 04:00 Uhr
Wert: 300 Sternis

Maulwurfsgrille
Fundort: Grabt dort, wo ihr lautes Zirpen hört
Monat: November bis Mai
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 500 Sternis

Wasserläufer
Fundort: Auf Teichen
Monat: Mai bis September
Uhrzeit: 08:00 Uhr bis 19:00 Uhr
Wert: 130 Sternis

Schwimmkäfer
Fundort: In Flüssen und Teichen
Monat: Mai bis September
Uhrzeit: 08:00 Uhr bis 19:00 Uhr
Wert: 800 Sternis

Riesenwanze
Fundort: In Flüssen und Teichen
Monat: April bis September
Uhrzeit: 19:00 Uhr bis 08:00 Uhr
Wert: 2.000 Sternis

Stinkwanze
Fundort: Auf Blumen
Monat: März bis Oktober
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 120 Sternis

Gesichtswanze
Fundort: Auf Blumen
Monat: März bis Oktober
Uhrzeit: 19:00 Uhr bis 08:00 Uhr
Wert: 1.000 Sternis

Marienkäfer
Fundort: Auf Blumen
Monat: März bis Juni und im Oktober
Uhrzeit: 08:00 Uhr bis 17:00 Uhr
Wert: 200 Sternis

Sandlaufkäfer
Fundort: Am Boden

Monat: Februar bis Oktober
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 1.500 Sternis

Prachtkäfer
Fundort: Auf Baumstümpfen
Monat: April bis August
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 2.400 Sternis

Geigenkäfer
Fundort: Auf Baumstümpfen
Monat: Mai bis Juni und September bis November
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 450 Sternis

Fichtenbock
Fundort: Auf Baumstümpfen
Monat: Das ganze Jahr über
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 350 Sternis

Alpenbock
Fundort: Auf Baumstümpfen
Monat: Mai bis September
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 3.000 Sternis

Blaurüsselkäfer
Fundort: Auf Baumstümpfen
Monat: Juli bis August
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 800 Sternis

Mistkäfer
Fundort: Am Boden
Monat: Dezember bis Februar
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 300 Sternis

Gold-Mistkäfer
Fundort: Am Boden
Monat: Juli bis September
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 3.000 Sternis

Goldskarabäus
Fundort: An Bäumen
Monat: Juli bis August
Uhrzeit: 23.00 Uhr bis 08:00 Uhr
Wert: 10.000 Sternis

Japan-Rosenkäfer
Fundort: An Bäumen
Monat: Juni bis August
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 200 Sternis

Goliathkäfer
Fundort: An Palmen
Monat: Juni bis September
Uhrzeit: 17.00 Uhr bis 08:00 Uhr
Wert: 8.000 Sternis

Sägezahn-Hirschkäfer
Fundort: An Bäumen
Monat: Juli bis August
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 2.000 Sternis

Hirschkäfer
Fundort: An Bäumen
Monat: Juli bis August
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 1.000 Sternis

Riesen-Hirschkäfer
Fundort: An Bäumen
Monat: Juli bis August
Uhrzeit: 23.00 Uhr bis 08:00 Uhr
Wert: 10.000 Sternis

Pracht-Hirschkäfer
Fundort: An Bäumen
Monat: Juni bis September
Uhrzeit: 19:00 Uhr bis 08:00 Uhr
Wert: 6.000 Sternis

Cyclommatus
Fundort: An Palmen
Monat: Juli bis August
Uhrzeit: 17:00 Uhr bis 08:00 Uhr
Wert: 8.000 Sternis

Allotopus rosenbergi
Fundort: An Palmen
Monat: Juli bis August
Uhrzeit: 17:00 Uhr bis 08:00 Uhr
Wert: 12.000 Sternis

Giraffenhirschkäfer
Fundort: An Bäumen
Monat: Juli bis August
Uhrzeit: 17:00 Uhr bis 08:00 Uhr
Wert: 12.000 Sternis

Nashornkäfer
Fundort: An Bäumen
Monat: Juli bis August
Uhrzeit: 17:00 Uhr bis 08:00 Uhr
Wert: 1.350 Sternis

Atlaskäfer
Fundort: An Palmen
Monat: Juli bis August
Uhrzeit: 17:00 Uhr bis 08:00 Uhr
Wert: 8.000 Sternis

Elefantenkäfer
Fundort: An Palmen
Monat: Juli bis August
Uhrzeit: 17:00 Uhr bis 08:00 Uhr
Wert: 8.000 Sternis

Herkuleskäfer
Fundort: An Palmen
Monat: Juli bis August
Uhrzeit: 17:00 Uhr bis 08:00 Uhr
Wert: 12.000 Sternis

Stabschrecke
Fundort: Fällt aus Bäumen, wenn ihr schüttelt
Monat: Juli bis November
Uhrzeit: 04:00 Uhr bis 08:00 Uhr und 17:00 Uhr bis 19:00 Uhr

Wert: 600 Sternis

Blattschrecke
Fundort: Tarnt sich als Blatt unter Bäumen
Monat: Juli bis September
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 600 Sternis

Sackträger
Fundort: Fällt aus Bäumen, wenn ihr schüttelt
Monat: Das ganze Jahr über
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 600 Sternis

Ameise
Fundort: An verdorbenem Obst
Monat: Das ganze Jahr über
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 80 Sternis

Einsiedlerkrebs
Fundort: Am Strand
Monat: Das ganze Jahr über
Uhrzeit: 19:00 Uhr bis 08:00 Uhr
Wert: 1.000 Sternis

Ligia exotica
Fundort: Auf Felsen am Strand
Monat: Das ganze Jahr über
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 200 Sternis

Fliege
Fundort: Bei Müll
Monat: Das ganze Jahr über
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 60 Sternis

Mücke
Fundort: Fliegt herum
Monat: Juni bis September
Uhrzeit: 17:00 Uhr bis 08:00 Uhr
Wert: 130 Sternis

Floh
Fundort: Auf NPCs
Monat: April bis November
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 70 Sternis

Schnecke
Fundort: Auf Felsen bei Regen
Monat: Das ganze Jahr über
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 250 Sternis

Kugelassel
Fundort: Krabbelt heraus, wenn ihr Felsen anstoßt
Monat: September bis Juni
Uhrzeit: 23:00 Uhr bis 16:00 Uhr
Wert: 250 Sternis

Hundertfüßer
Fundort: Krabbelt heraus, wenn ihr Felsen anstoßt
Monat: September bis Juni
Uhrzeit: 16:00 Uhr bis 23:00 Uhr
Wert: 300 Sternis

Spinne
Fundort: Fällt aus Bäumen, wenn ihr schüttelt
Monat: Das ganze Jahr über
Uhrzeit: 19:00 Uhr bis 08:00 Uhr
Wert: 600 Sternis

Vogelspinne
Fundort: Am Boden
Monat: November bis April
Uhrzeit: 19:00 Uhr bis 04:00 Uhr
Wert: 8.000 Sternis

Skorpion
Fundort: Am Boden
Monat: Mai bis Oktober
Uhrzeit: 19:00 Uhr bis 04:00 Uhr
Wert: 8.000 Sternis

DER GROSSE FISCH-GUIDE

Habt ihr das Zeug zum Angelmeiser? Alle 80 Fischarten, wo und wie ihr sie in Animal Crossing: New Horizons fischen könnt, fein säuberlich aufgelistet. Viel Erfolg!

Damit euch wirklich kein Fang entgeht, haben wir ein paar praktische Tipps für angehende Angelmeister!

1. NUTZT LOMEUS' BESUCHE

Was Carlson für Insekten ist, das ist Lomeus für Fische. Der Biber besucht euch ebenfalls einmal in der Woche und bleibt bis fünf Uhr morgens am nächsten Tag. Bevor er aber eure Fische für viel mehr Geld als Nepp und Schlepp abkauft, müsst ihr erst eine seiner Herausforderungen bestehen. Diese sind meistens nicht allzu schwierig, außerdem könnt ihr euch mehrmals versuchen, falls es beim ersten Mal nicht gelingt. Fangt etwa drei Minifische hintereinander und ohne dass einer entkommt. Habt ihr die Aufgabe gemeistert, zahlt Lomeus extrem gute Preise für euren Fang und fertigt auf Wunsch Modelle von Fischen, wenn ihr ihm drei Exemplare der gewünschten Art überreicht.

2. KENNT DIE UNTERSCHIEDLICHEN LEBENSRÄUME

Klar, es gibt Salz- und Süßwasserfische, das weiß so ziemlich jeder. In New Horizons müsst ihr aber noch mehr beachten als zuvor, wenn ihr alle Arten angeln wollt. Einige Tiere fangt ihr nur am hölzernen Steg eurer Insel, den Marlin etwa. In Teichen gibt es ganz andere Fische als in den Flüssen und einige Arten halten sich nur in Flussmündungen oder in den Quellen auf. In der Liste findet ihr die genauen Hinweise. Damit ihr bequem euren Rundgang auf der Suche nach den gewünschten Arten durchführen könnt, solltet ihr an strategischen Punkten Brücken und Aufgänge errichten.

3. FISCHE MIT RÜCKENFLOSSEN

Diese Exemplare sind nicht nur selten, sondern auch immer sehr wertvoll. Um sie zu fangen, müsst ihr besonders gute Reflexe haben. Nutzt dafür auf jeden Fall den Sound des Spiels, denn auf den könnt ihr besser und schneller reagieren als auf das Bild – zumal manchmal der Blick versperrt wird, wenn der Fisch anbeißt. Nutzt auch die Rumble-Funktion, die euch ebenfalls wichtige Hinweise auf den perfektem Moment gibt. Generell gilt: Fische knabbern maximal viermal am Köder, dann beißen sie auf jeden Fall an.

4. REGEN IST GUT

Während für Insektenjäger Regen die Ausbeute deutlich einschränkt, bedeutet er Glück für Angler. Denn bei Regen tauchen tendenziell seltenere Fische auf als bei Sonnenschein. Allgemein kann man feststellen, dass Meeresfische im Durchschnitt etwas wertvoller sind als Flussfische. Aber natürlich gibt es auch besonders begehrenswerte Arten im Süßwasser!

ALLE FISCHE AUF EINEN BLICK

Auch hier gilt: Die Auflistung der Fische entspricht der in der Faunapädie im Spiel. Beachtet, dass diese Liste ebenfalls davon ausgeht, dass eure Insel auf der nördlichen Hemisphäre liegt. Die Umrisse der Fische im Wasser gibt es in sechs Stufen, von winzig bis riesig. Wenn Fische eine Rückenflosse haben, die aus dem Wasser ragt, steht dies ebenfalls in der Liste. Und nun: Petri heil!

Bitterling
Fundort: Fluss
Größe: Winzig
Monat: November bis März
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 900 Sternis

Döbel
Fundort: Fluss
Größe: Winzig
Monat: Das ganze Jahr über
Uhrzeit: 09:00 Uhr bis 16:00 Uhr
Wert: 200 Sternis

Karausche
Fundort: Fluss
Größe: Klein
Monat: Das ganze Jahr über
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 160 Sternis

Hasel
Fundort: Fluss
Größe: Mittel
Monat: Das ganze Jahr über
Uhrzeit: 16:00 Uhr bis 09:00 Uhr
Wert: 240 Sternis

Karpfen
Fundort: Teich
Größe: Groß
Monat: Das ganze Jahr über
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 300 Sternis

Koi-Karpfen
Fundort: Teich
Größe: Groß
Monat: Das ganze Jahr über
Uhrzeit: 16:00 Uhr bis 09:00 Uhr
Wert: 4.000 Sternis

Goldfisch
Fundort: Teich
Größe: Winzig
Monat: Das ganze Jahr über
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 1.300 Sternis

Teleskopauge
Fundort: Teich
Größe: Winzig
Monat: Das ganze Jahr über
Uhrzeit: 09:00 Uhr bis 16:00 Uhr
Wert: 1.300 Sternis

Ranchu
Fundort: Teich
Größe: Klein
Monat: Das ganze Jahr über
Uhrzeit: 09:00 Uhr bis 16:00 Uhr
Wert: 4.500 Sternis

Kilifisch
Fundort: Teich
Größe: Winzig
Monat: April bis August
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 300 Sternis

Flusskrebs
Fundort: Teich
Größe: Mittel
Monat: April bis September
Uhrzeit: 16:00 Uhr bis 09:00 Uhr
Wert: 200 Sternis

Weichschildkröte
Fundort: Fluss
Größe: Mittel
Monat: August bis September
Uhrzeit: 16:00 Uhr bis 09:00 Uhr
Wert: 3.750 Sternis

Schnappschildkröte
Fundort: Fluss
Größe: Sehr groß
Monat: April bis Oktober
Uhrzeit: 21:00 Uhr bis 04:00 Uhr
Wert: 5.000 Sternis

Kaulquappe
Fundort: Teich
Größe: Winzig
Monat: März bis Juli
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 100 Sternis

Frosch
Fundort: Teich
Größe: Klein
Monat: Mai bis August
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 120 Sternis

Flussgrundel
Fundort: Fluss
Größe: Klein
Monat: Das ganze Jahr über
Uhrzeit: 16:00 Uhr bis 09:00 Uhr
Wert: 400 Sternis

Bachschmerle
Fundort: Fluss
Größe: Klein
Monat: März bis Mai
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 400 Sternis

Katzenwels
Fundort: Teich
Größe: Sehr groß
Monat: Mai bis Oktober
Uhrzeit: 06:00 Uhr bis 09:00 Uhr
Wert: 800 Sternis

Schlangenkopf
Fundort: Teich
Größe: Sehr groß
Monat: Juni bis August
Uhrzeit: 09:00 Uhr bis 16:00 Uhr
Wert: 5.500 Sternis

Sonnenbarsch
Fundort: Fluss
Größe: Klein

Monat: Das ganze Jahr über
Uhrzeit: 09:00 Uhr bis 16:00 Uhr
Wert: 180 Sternis

Flussbarsch
Fundort: Fluss
Größe: Mittel
Monat: Das ganze Jahr über
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 300 Sternis

Barsch
Fundort: Fluss
Größe: Groß
Monat: Das ganze Jahr über
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 400 Sternis

Tilapia
Fundort: Fluss
Größe: Mittel
Monat: Juni bis Oktober
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 800 Sternis

Hecht
Fundort: Fluss
Größe: Sehr groß
Monat: September bis Dezember
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 1.800 Sternis

Stint
Fundort: Fluss
Größe: Klein
Monat: Dezember bis Februar
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 400 Sternis

Ayu:
Fundort: Fluss
Größe: Mittel
Monat: Juli bis September
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 900 Sternis

Masulachs
Fundort: Flussquelle und Wasserfall
Größe: Mittel
Monat: März bis Juni und September bis November
Uhrzeit: 16:00 Uhr bis 09:00 Uhr
Wert: 1.000 Sternis

Saibling
Fundort: Flussquelle und Wasserfall
Größe: Mittel
Monat: März bis Juni und September bis November
Uhrzeit: 16:00 Uhr bis 09:00 Uhr
Wert: 3.800 Sternis

Goldforelle
Fundort: Flussquelle und Wasserfall
Größe: Groß
Monat: März bis Mai und September bis November
Uhrzeit: 16:00 Uhr bis 09:00 Uhr
Wert: 15.000 Sternis

Huchen
Fundort: Flussquelle und Wasserfall
Größe: Riesig
Monat: Dezember bis März
Uhrzeit: 16:00 Uhr bis 09:00 Uhr
Wert: 15.000 Sternis

Lachs
Fundort: Flussmündung
Größe: Groß
Monat: September
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 700 Sternis

Königslachs
Fundort: Flussmündung
Größe: Riesig
Monat: September
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 1.800 Sternis

Wollhandkrabbe
Fundort: Fluss
Größe: Klein
Monat: September bis November
Uhrzeit: 16:00 Uhr bis 09:00 Uhr
Wert: 2.000 Sternis

Guppy
Fundort: Fluss
Größe: Winzig
Monat: April bis November
Uhrzeit: 09:00 Uhr bis 16:00 Uhr
Wert: 1.300 Sternis

Saugbarbe
Fundort: Fluss
Größe: Klein
Monat: Mai bis September
Uhrzeit: 09:00 Uhr bis 16:00 Uhr
Wert: 1.500 Sternis

Skalar
Fundort: Fluss
Größe: Klein
Monat: Mai bis Oktober
Uhrzeit: 16:00 Uhr bis 09:00 Uhr
Wert: 3.000 Sternis

Kampffisch
Fundort: Fluss
Größe: Klein
Monat: Mai bis Oktober
Uhrzeit: 09:00 Uhr bis 16:00 Uhr
Wert: 2.500 Sternis

Neonsalmler
Fundort: Fluss
Größe: Winzig
Monat: April bis November
Uhrzeit: 09:00 Uhr bis 16:00 Uhr
Wert: 500 Sternis

Regenbogenfisch
Fundort: Fluss
Größe: Klein
Monat: Mai bis Oktober
Uhrzeit: 09:00 Uhr bis 16:00 Uhr
Wert: 800 Sternis

Piranha
Fundort: Fluss
Größe: Klein
Monat: Juni bis September
Uhrzeit: 09:00 Uhr bis 16:00 Uhr und 20:00 Uhr bis 04:00 Uhr
Wert: 2.500 Sternis

Arowana
Fundort: Fluss
Größe: Groß
Monat: Juni bis September
Uhrzeit: 16:00 Uhr bis 09:00 Uhr
Wert: 10.000 Sternis

Lachssalmler
Fundort: Fluss
Größe: Sehr groß
Monat: Juni bis September
Uhrzeit: 04:00 Uhr bis 21:00 Uhr
Wert: 15.000 Sternis

Knochenhecht
Fundort: Teich
Größe: Riesig
Monat: Juni bis September
Uhrzeit: 16:00 Uhr bis 09:00 Uhr
Wert: 6.000 Sternis

Arapaima
Fundort: Fluss
Größe: Sehr groß
Monat: Juni bis September
Uhrzeit: 16:00 Uhr bis 09:00 Uhr
Wert: 10.000 Sternis

Flösselhecht
Fundort: Fluss
Größe: Groß
Monat: Juni bis September
Uhrzeit: 21:00 Uhr bis 04:00 Uhr
Wert: 4.000 Sternis

Stör
Fundort: Flussmündung
Größe: Riesig
Monat: September bis März
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 10.000 Sternis

See-Engel
Fundort: Meer
Größe: Winzig
Monat: Dezember bis März
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 1.000 Sternis

Seepferdchen
Fundort: Meer
Größe: Winzig
Monat: April bis November
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 1.100 Sternis

Anemonenfisch
Fundort: Meer
Größe: Winzig
Monat: April bis September
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 650 Sternis

Paletten-Doktorfisch
Fundort: Meer
Größe: Klein
Monat: April bis September
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 1.000 Sternis

Falterfisch
Fundort: Meer
Größe: Klein
Monat: April bis September
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 1.000 Sternis

Napoleonfisch
Fundort: Meer
Größe: Riesig
Monat: Juli bis August
Uhrzeit: 04:00 Uhr bis 21:00 Uhr
Wert: 10.000 Sternis

Rotfeuerfisch
Fundort: Meer
Größe: Mittel
Monat: April bis November
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 500 Sternis

Kugelfisch
Fundort: Meer
Größe: Mittel
Monat: November bis Februar
Uhrzeit: 21:00 Uhr bis 04:00Uhr
Wert: 5.000 Sternis

Igelfisch
Fundort: Meer
Größe: Mittel
Monat: Juli bis September
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 250 Sternis

Sardelle
Fundort: Meer
Größe: Klein
Monat: Das ganze Jahr über
Uhrzeit: 04:00 Uhr bis 21:00 Uhr
Wert: 200 Sternis

Makrele
Fundort: Meer
Größe: Klein
Monat: Das ganze Jahr über
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 150 Sternis

Schnabelbarsch
Fundort: Meer
Größe: Mittel
Monat: März bis November
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 5.000 Sternis

Seebarsch
Fundort: Meer
Größe: Sehr groß
Monat: Das ganze Jahr über
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 400 Sternis

Kaiserschnapper
Fundort: Meer
Größe: Mittel
Monat: Das ganze Jahr über
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 3.000 Sternis

Kliesche
Fundort: Meer
Größe: Mittel
Monat: Oktober bis April
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 300 Sternis

Flunder
Fundort: Meer
Größe: Groß
Monat: Oktober bis April
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 800 Sternis

Kalmar
Fundort: Meer
Größe: Mittel
Monat: Dezember bis August
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 500 Sternis

Muräne
Fundort: Meer
Größe: Sehr groß
Monat: August bis Oktober
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 2.000 Sternis

Nasenmuräne
Fundort: Meer
Größe: Schmal
Monat: Juni bis Oktober
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 600 Sternis

Thunfisch
Fundort: Steg
Größe: Riesig
Monat: November bis April
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 7.000 Sternis

Marlin
Fundort: Steg
Größe: Riesig
Monat: November bis April und Juli bis September
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 10.000 Sternis

Stachelmakrele
Fundort: Steg
Größe: Sehr groß
Monat: Mai bis Oktober
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 4.500 Sternis

Goldmakrele
Fundort: Steg
Größe: Sehr groß
Monat: Mai bis Oktober
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 6.000 Sternis

Mondfisch
Fundort: Meer
Größe: Riesig mit Rückenflosse
Monat: Juli bis September
Uhrzeit: 04:00 Uhr bis 21:00 Uhr
Wert: 4.000 Sternis

Rochen
Fundort: Meer
Größe: Sehr groß
Monat: August bis November
Uhrzeit: 04:00 Uhr bis 21:00 Uhr
Wert: 3.000 Sternis

Sägehai
Fundort: Meer
Größe: Riesig mit Rückenflosse
Monat: Juni bis September
Uhrzeit: 16:00 Uhr bis 09:00 Uhr
Wert: 12.000 Sternis

Hammerhai
Fundort: Meer
Größe: Riesig mit Rückenflosse
Monat: Juni bis September
Uhrzeit: 16:00 Uhr bis 09:00 Uhr
Wert: 8.000 Sternis

Hai
Fundort: Meer
Größe: Riesig mit Rückenflosse
Monat: Juni bis September
Uhrzeit: 16:00 Uhr bis 09:00 Uhr
Wert: 15.000 Sternis

Walhai
Fundort: Meer
Größe: Riesig mit Rückenflosse
Monat: Juni bis September
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 13.000 Sternis

Schiffshalter
Fundort: Meer
Größe: Riesig mit Rückenflosse
Monat: Juni bis September
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 1.500 Sternis

Anglerfisch
Fundort: Meer
Größe: Sehr groß
Monat: November bis März
Uhrzeit: 16:00 Uhr bis 09:00 Uhr
Wert: 2.000 Sternis

Riemenfisch
Fundort: Meer
Größe: Riesig
Monat: Dezember bis Mai
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 9.000 Sternis

Glaskopffisch
Fundort: Meer
Größe: Klein
Monat: Das ganze Jahr über
Uhrzeit: 21:00 Uhr bis 04:00 Uhr
Wert: 15.000 Sternis

Quastenflosser
Fundort: Meer bei Regen
Größe: Riesig
Monat: Das ganze Jahr über
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 15.000 Sternis

CONKER'S BAD FUR DAY

Wenn es ein einziges Spiel für das Nintendo 64 gibt, das am ehesten stark aus der Reihe der sehr familienfreundlichen Bibliothek der Konsole fällt,– welches wäre das wohl? Unserer Meinung nach kann es da nur eine richtige Antwort geben: Conker's Bad Fur Day! Wir stellen den Rare-Klassiker fürs Nintendo 64 im Retro-Special ausführlich vor.

Welches Game erschien am 6. April 2001, also sehr spät im Lebenszyklus des Nintendo 64, für ebendiese Konsole? Wurde entwickelt von Rare und vertrieben vom damaligen THQ? Und war allein schon mit einer Altersempfehlung (damals war das noch nicht rechtlich bindend) von 16 Jahren eine Besonderheit im sonst auffallend familienfreundlichen Katalog der N64-Spiele? Na klar, das war Conker's Bad Fur Day!

Entwicklungsgeschichte

Schon die Entwicklungsgeschichte des Spiels ist besonders und unterscheidet sich von den Entwicklungsverläufen der meisten anderen Spiele, sicher aber von allen anderen Projekten des britischen Entwicklerstudios. Ursprünglich sollte Bad Fur Day als „Twelve Tales – Conker 64" erscheinen, der Arbeitstitel war indes „Conker's Quest". Eingeführt wurde das Eichhörnchen als spielbare Figur bereits 1997 erstmals in Diddy Kong Racing, 1999 wiederum erschien mit Conker's Pocket Tales ein kindgerechtes, knuffiges, liebes und sehr familienfreundliches Abenteuer der Reihe für den Game Boy Color. Gleiches hatte man mit Conker 64 vor, eigentlich wollte Rare ein harmloses Jump&Run-Spiel für das Nintendo 64 entwickeln. Bei der ersten Vorstellung vor der Presse bekam dieser Prototyp aber sein Fett ordentlich weg. Die Reaktionen waren deutlich kritischer, als Rare es im Vorfeld erwartet hatte. Der Hauptkritikpunkt: Es gab zu

Conker teilt mit der Kettensäge das ikonische N64-Logo entzwei. Schon direkt nach Spielstart wird dadurch klar: Das hier ist kein typisches Nintendo-Spiel!

Bossgegner wie Great Mighty Poo, ein gigantischer Opern singender Kothaufen, sind heutzutage vor allem in der Online-Kultur wahre Ikonen geworden.

In einem Punkt bleibt Conker seinen kinderfreundlichen Game-Boy-Wurzeln treu: Die Spielwelt wird maßgeblich von tierischen Figuren bevölkert.

Conker's Bad Fur Day steckt voller Humor, oftmals geht der voll unter die Gürtellinie. Dargestellt wird das durch Sprechblasen und nette Soundeffekte.

dem Zeitpunkt bereits zahlreiche und damit mehr als genügend solcher kindgerechten Hüpfspiele für das Nintendo 64. Dieser spezielle Markt erschien also gesättigt und vielerorts hatte man das Image des N64 als „Kinderspielzeug" ohnehin satt. Doch Rare wäre nicht Rare, hätte man sich dieser harschen Kritik nicht angenommen und etwas völlig Unerwartetes daraus gemacht. Man überarbeitete das Spiel von Grund auf und präsentierte es dann unter dem späteren Titel Conker's Bad Fur Day erneut – und die Spielewelt war erst mal schockiert!

Der neue Conker

In der neuen Version wurde Conker nämlich vom knuffigen lieben Eichhörnchen auf einmal zu einem Trinker, der sich die Nächte im Vollrausch mit seinen Kumpels in Kneipen um die Ohren schlägt, Leute anpöbelt, flucht und obendrein auch noch seine Freundin belügt und vernachlässigt. Dabei macht er sich viele Feinde. Das neue Spiel beinhaltet zahlreiche humorvolle Anspielungen an die Popkultur der damaligen Zeit, unter anderem an die bekannten Filme und Klassiker Matrix, Saving Private Ryan, Clockwork Orange, Terminator, Der Zauberer von Oz, Star Wars, Reservoir Dogs, Bram Stoker's Dracula und viele mehr. Doch mal alle Hintergrundgeschichten beiseite: Um was geht es eigentlich bei Conker's Bad Fur Day?

Die Story

Nach einer durchzechten Nacht in der Kneipe wacht der Anti-Held Conker stark verkatert im Nirgendwo auf, weit entfernt von seinem Zuhause und kann sich an nichts mehr erinnern – im Delirium des ausschweifenden Alkoholkonsums sind seine Erinnerungen verschwunden. Schnell realisiert er, dass er sich im Suff wohl verlaufen hat. Den Weg zurück nach Hause zu finden und dort den Kater auszukurieren, das ist fortan Conkers Bestimmung und somit eure Aufgabe im ganzen Spiel. Diese Reise ist aber keine leichte, und das liegt nicht nur an der verminderten geistigen Leistungsfähigkeit des vom Kater geplagten Protagonisten. Der bösartige Panther-König hat es nämlich auf ihn abgesehen. Dieser ist leidenschaftlicher Milchkonsument und verschüttet ein Glas seiner geliebten weißen Flüssigkeit aufgrund eines abbrechenden Tischbeins in seinem königlichen Thronsaal. Der schnell zur Hilfe geeilte Schloss-Doktor hat nach diesem tragischen Vorfall eine schnelle Lösung parat: Ein rotes Eichhörnchen müsse eingefangen werden, um den defekten Tisch zu reparieren und so wieder funktionstüchtig zu machen! Zufälligerweise passt die Beschreibung der benötigen Person exakt auf Conker, der sich fortan auf der Flucht vor der aggressiven Teddybären-Armee des Königs befindet.

Conkers N64-Abenteuer ist voll mit genialen Anspielungen auf bekannte Filme wie Matrix, Reservoir Dogs oder in diesem Fall: Clockwork Orange.

Kritiker und Spieler lobten seinerzeit vieles an dem Game, unter anderem die detaillierte Mimik, die man von einem Konsolenspiel bis dato nicht kannte.

Diese eifrigen Soldaten werden „Tediz" genannt und sind den historischen Nationalsozialisten Deutschlands nachempfunden – daraus macht das Spiel keinen Hehl, es gibt sogar im Multiplayer einen eigenen Spielmodus, der die Anlehnung nochmals besonders deutlich macht, doch dazu später mehr. Folglich begegnet Conker auf seinem verzweifelten Weg nach Hause verschiedensten Aufgaben und Hindernissen, die es zu meistern gilt. Praktischerweise scheint sein alkoholbedingter Hangover sich relativ flott in Luft aufzulösen und er kann dabei auf eine Reihe von Fähigkeiten zurückgreifen. Das ist auch dringend notwendig, denn er trifft unter anderem auf eine Vielzahl skurrile Gegner. Vom heutzutage durch die moderne Internetkultur zur Ikone erhobenen singenden Kothaufen namens „Great Mighty Poo" (wohl sogar DIE genialste Szene des ganzen Spiels) über kiffende Feuerameisen, adelige Katzenfische und einen alkoholabhängigen Bienenkönig, der seine Liebste für eine vollbusige Sonnenblume verlassen hat, ist im Grunde alles vertreten, was sich der wirr gewordene, aber kreative Geist wohl so ausdenken kann. Die Handlung vermag bestimmt keinen Oscar zu gewinnen und ihr haftet wie üblich bei Spielen dieser Kategorie trotz allem doch irgendwie das Label „Mittel zum Zweck" an. Aber, und dieses Aber ist ganz besonders groß, originell ist sie bis ins kleinste Detail. Bei der Geschichte von Conker's Bad Fur Day trieft wahrlich aus allen Ritzen und Poren eine Flut von „Was zur Hölle?"-Momenten hervor. Aus diesem Betrachtungswinkel ist das Spiel dann doch eben, vor allem im Hinblick auf seine Genre-Zugehörigkeit, etwas ganz Besonderes.

Das Gameplay

Spielerisch darf (und sollte) man Conker's Bad Fur Day generell wohl am ehesten als „Hüpfspiel" bezeichnen. Ein bisschen Jump&Run, ein bisschen Action-Adventure, dazu eine ordentliche Menge genialer und witziger Cutscenes, schon hat man im Grunde die Zutaten für Rares vielleicht außergewöhnlichstes Spiel zusammen. Außergewöhnlich wohlgemerkt aufgrund der Entwicklungsgeschichte, durch die Einzigartigkeit auf der Nintendo-64-Plattform und natürlich vor allen Dingen wegen der aberwitzigen, absurden und „Unter der Gürtellinie"-Story. Beim Gameplay erweist sich das Spiel nämlich als weniger spannend, Anleihen aus mehreren Genres zum Trotz. Was das konkret heißt? Nun, ihr bewegt Conker mittels Analogstick frei durch die bunte dreidimensionale Spielwelt, die in unterschiedliche Gebiete aufgeteilt ist. Das den Alkohol liebende Eichhörnchen kann springen und sich ducken, außerdem mittels

Na, auf welchen Science-Fiction-Klassiker spielt diese Szene wohl an? Überlegt kurz. Schaut euch das Bild an. Schön nachdenken. Genau: Auf Alien!

Eher unüblich für ein Nintendo-64-Spiel beinhaltet Conker's Bad Fur Day zahlreiche hübsch gestaltete Cutscenes, oftmals mit ikonischen Filmmomenten.

Nach heutigen Maßstäben wirkt die Grafik von Conker's Bad Fur Day sicher etwas altbacken und hölzern, 2001 aber war die Optik des Spiels wirklich beeindruckend.

Conker's Bad Fur Day ist eines der ganz wenigen N64-Spiele, die ab 16 Jahren freigegeben sind.

rotierendem Schweif für kurze Zeit durch die Luft fliegen. Letztere Fähigkeit ist praktisch und wichtig, dieser „Helikopter"-Modus lässt sich aber nur für kurze Zeit nutzen. Danach stürzt Conker ungebremst zurück auf den Boden und kann auch erst nach einem erneuten Sprung weg vom festen Untergrund wieder seinen Schwanz zum Fluge rotieren lassen. Geschieht der Sturz unverhofft aus großer Höhe, beispielsweise beim Versuch, eine tiefe Schlucht zu überwinden, führt das unvermeidbar zu großen Einbußen an Conkers Energie. Eine Besonderheit abseits des üblichen Repertoires und der Fähigkeiten sind spezielle Ereignisse, im Grunde vorher festgelegte Skripte, die an konkreten und vorher bestimmten Stellen im Spiel mittels B-Button aktiviert und durch eine über Conkers Kopf auftauchende Glühbirne signalisiert werden. Zu diesem Zweck wird die Möglichkeit des Startens einer solchen Sequenz auch zusätzlich durch einen großen Kreis mit B-Knopf gekennzeichnet und dadurch deutlich gemacht. Wird ein solches festgelegtes Skript gestartet, kann alles möglich passieren, je nachdem wo ihr euch gerade befindet. Einmal müsst ihr in der Disco so lange auf eine große Kugel pinkeln, bis diese durch Rotation um die eigene Achse an ihrem Be-

Eure häufigsten Widersacher im Spiel sind die Tediz. Sie tragen das „z" nicht ohne Grund im Namen: Sie sind an die Nationalsozialisten angelehnt.

Szenen wie diese sind zwar echt brutal, aber auch der Grund dafür, warum Conker's Bad Fur Day so außergewöhnlich und bis heute etwas Besonderes ist.

Im Tank-Modus im Multiplayer bekriegt ihr euch gegenseitig mit cartoonartigen Panzern und versucht, eine gegnerische Flagge zu stehlen und einzuheimsen.

stimmungsort angelangt ist. Ein andermal verwandelt ihr euch in Draculas Schloss in eine Fledermaus, um somit den tödlichen Fallen in dem kalten Gemäuer zu entkommen. Bei diesen Szenen setzt Conker's Bad Fur Day oftmals auf Trial and Error. Ihr erfahrt also zuvor in keiner Weise, was ihr als Nächstes tun müsst, ergo ist die Wahrscheinlichkeit hoch, beim ersten Versuch an der gestellten Aufgabe zunächst zu scheitern. Vielleicht auch ein zweites oder drittes Mal. Irgendwann aber habt ihr den Dreh raus und schafft dann, was euch abverlangt wird. Ein nicht untypisches Spielkonzept in diesem Genre-Bereich. Conkers Lebensenergie indes wird durch maximal sechs Schokoladenstückchen dargestellt. Verliert ihr einen Teil davon, müsst ihr in der Spielwelt herumliegende Schokoladen aufklauben, um euch zu regenerieren. Auch seine Lebenszahl ist begrenzt, irgendwann führen zu viele Tode zum Game-over. Das Spiel erklärt das so, indem es sagt, ein Eichhörnchen hat so viele Leben, wie es denkt zu haben. Eine Anspielung beziehungsweise Abwandlung der sprichwörtlichen sieben Leben einer Katze. Auch hier gilt wie für das Gameplay generell: Originell verpackt, aber im Kern gewöhnlich.

Der Multiplayer

Besonders umfangreich und vor allem auch abwechslungsreich fällt der Mehrspieler-Modus von Conker's Bad Fur Day aus, der für sich genommen schon fast ein ganzes Spiel ist. Auch der Autor dieser Zeilen hat in seinen Jugendjahren mehr Zeit hiermit verbracht als mit dem Singleplayer-Hauptspiel, und das aus gutem Grund. Der Multiplayer macht nämlich wirklich mächtig Laune! Das liegt zunächst schon mal grundlegend an der Vielfältigkeit. Insgesamt sieben verschiedene Modi sind spielbar, und zwar mit bis zu maximal vier Spielern gleichzeitig. Jeder Modus findet in einer eigenen kleinen Spielwelt statt. Diese Kategorien tragen die Namen Beach, Raptor, Heist, Death Match, War, Tank sowie Race. Bei Beach handelt es sich um eine Art „Sturm auf die Festung"-Modus, bei dem die Tediz (also Nazis) gegen die Frenchies (das sind französische Eichhörnchen) antreten. Die Tediz bewachen ihre Burg mit zahlreichen Eingängen mit Waffengewalt, die Frenchis versuchen sich indes am Gegenteil, also die Festung zu stürmen. Im Gegensatz zu den Teddybären verfügen die Eichhörnchen über keinerlei Waffen. Bei Raptor" spielt ein Teil der Spieler Raptoren, welche ihren Nachwuchs mit Höhlenmenschen zu füttern versuchen. Der andere Teil steuert ebendiese Höhlenmenschen, die wiederum die Eier aus dem Nest der Raptoren stehlen wollen. Der Modus Heist ist eine Anspielung auf den Film Reservoir Dogs,

Einer der genialen Modi des Mehrspielers ist Raptor. Eine Seite spielt die Dinosaurier und frisst die Höhlenmenschen, die wiederum wollen die Eier der Dinos stehlen.

Im Heist-Modus des umfangreichen Multiplayers schlagt ihr euch maximal zu viert um die Beute aus einem Tresorraum und versucht, mit dem Geld zu entkommen.

vier Teams müssen hierbei eine Bank überfallen und die Beute vom Zentraltresor zum Ausgang bringen. Death Match ist ein typischer „Jeder gegen jeden"-Modus, alle Waffen sowie verschiedene Maps stehen hierbei zur Verfügung beziehungsweise Auswahl. Der Modus War kann auf zwei verschiedene Arten gespielt werden, nämlich wahlweise als Team-Deathmatch oder Capture the Flag. Bei Letzterem gilt es, die gegnerische Basis zu infiltrieren, die dort platzierte Flagge zu stehlen und in den eigenen Stützpunkt zu transportieren. In der Deathmatch-Variante hingegen treten zwei Teams gegeneinander an, wobei das Team mit den meisten Kills am Ende der Runde gewinnt. Bei Race handelt es sich zu guter Letzt um einen Rennspiel-Modus, bei dem zwei Spieler auf rasanten Hoverboards gegeneinander antreten. Als Besonderheit ist es dabei möglich, sich gegenseitig abzuschießen, außerdem müsst ihr Hindernissen auf der Strecke stets ausweichen.

Doch die Vielzahl an Auswahlmöglichkeiten ist nicht der alleinige Grund für die Qualität des Multiplayers, auch die Spiele selbst sind einfach spaßig, abwechslungsreich und motivierend. Ganz besonders die Modi War, Beach und Death Match stechen hierbei hervor, unter anderem durch toll gestaltete Maps mit vielen verschiedenen Elementen und diversen Möglichkeiten für das Verfolgen unterschiedlicher Strategien. Und generell gilt: je mehr Mitspieler, desto spaßiger!

Rezeption

Conker's Bad Fur Day kam bei der Fachpresse seinerzeit quasi durch die Bank weg und in fast allen Belangen sehr gut an. So kommt das Spiel auf einen Metacritic-Score von 92, zumindest die Fassung für das Nintendo 64. Die Xbox-Version hingegen schafft es „nur" auf eine 78, was für einen Durchschnitt immer noch gut ist. Kritiker merkten in ihren Reviews damals an, dass das Spiel eines der am besten aussehenden, wenn nicht sogar das hübsches-

Bereits 2005 legte Microsoft, inzwischen Besitzer des Entwicklerstudios Rare, Conker's Bad Fur Day unter dem Namen Conker: Live & Reloded für die erste Xbox neu auf, mit einigen Neuerungen und Verbesserungen.

In der Xbox-Neuauflage Conker: Live & Reloaded sofort und deutlich zu erkennen: Die Grafik wurde massiv erneuert, deutlich mehr Konsolenleistung ermöglicht es.

te Game überhaupt für das Nintendo 64 ist. Begründet wurde das unter anderem mit Grafikeffekten, die man bis dato auf der Konsole eigentlich gar nicht kannte. Beispielsweise überzeugten die weite Sicht ohne den aus Spielen wie Turok nur allzu bekannten „Nebel" und die detaillierten Gesichtsanimationen von Conker, welche die Gefühlsregungen der Figur für die damalige Zeit sehr realistisch darstellen konnten. Auch die Grafik generell sowie das Design der Spielwelt und des gesamten Games bekamen viel positive Aufmerksamkeit. Lediglich die Framerate wurde teils bemängelt, da sie manchmal nicht komplett stabil blieb – angesichts der für die vorhandene Konsolenpower hervorragenden Grafik aber wohl nicht sehr verwunderlich.

Auch die musikalische und Sound-Leistung der Entwickler wurde gewürdigt. So wurde Conker's Bad Fur Day beispielsweise im Jahr 2001 von der „Britischen Akademie der Film- und Fernsehkunst" mit einem Preis in der Kategorie „Interactive" für die akustische Gestaltung des Spiels ausgezeichnet. Allgemein wurde die Sprachausgabe viel gelobt, unter anderem für ihre Qualität, für Abwechslungsreichtum und für den „College-Humor", der durch die gesprochenen Worte im Spiel vorherrscht. Außerdem bekamen die Musikstücke des Spiels Anerkennung, vor allem für Abwechslungsreichtum und Eingängigkeit. Beim Gameplay gab es sowohl positive als auch negative Stimmen. Manche Kritiker lobten das kontextsensitive System der vielen besonderen Sequenzen und Ereignisse. Vor allem deswegen, weil dadurch im Vergleich mit genreverwandten Spielen wie Banjo-Kazooie unnötige Komplexität reduziert wurde, primär im Hinblick auf Items, Collectables, Waffen und Fähigkeiten. Andere Stimmen merkten dazu aber an, dass Conker's Bad Fur Day durch ebenjenes System zugleich auch an Abwechslungsreichtum einbüßt. Auch die nicht immer reibungslos funktionierende Kamera wurde kritisiert.

In der N-ZONE-Ausgabe 04/2001 wurde Conker's Bad Fur Day vom damaligen Redaktionsmitglied Jens Quentin getestet und für sehr gut befunden. Am Ende stand eine Wertung von insgesamt 89 auf dem Papier, somit also etwas unter dem internationalen Schnitt. Zumindest dem aller auf Metacritic eingetragener Rezensionen des Spiels. Für die Grafik vergab man seinerzeit eine 82, für den Sound gar eine 91, der Dauerspaß wurde mit einer 87 angegeben. Dabei handelt es sich um eine Wertung, die den langfristigen Spielspaß an einem Titel ausdrücken soll.

Verkauft wurde das Spiel trotz all seiner Qualität und Besonderheit übrigens nicht besonders oft, zumindest in der Version für das Nintendo 64. Das liegt daran, dass das Game sehr spät im Lebenszyklus der Konsole erschien und viele Gamer zu diesem Zeitpunkt schon mit dem N64 abgeschlossen hatten. So wurden gerade einmal rund 0,77 Millionen Verkäufe weltweit erzielt. Sicherlich nicht schlecht, vor allem für die damalige Zeit, als der Spielemarkt insgesamt noch kleiner war als heute. Aber eben auch kein Megaseller. Das ist auch der Grund, warum das Spiel heutzutage in der N64-Version schon grundsätzlich schwer zu bekommen ist, und wenn, dann für zumeist sehr hohe Summen. Eine lose Cartridge des Spiels ohne Verpackung oder Spielanleitung, zumindest aber funktionstüchtig, wechselt üblicherweise für mehrere Hundert Euro den Besitzer. Das ist im Grunde ganz simple Marktwirtschaft: Eine hohe Nachfrage (weil das Spiel auf der Plattform und auch darüber hinaus ziemlich ein-

Im Rahmen von „Project Spark" von Rare bekamen Spieler Conker vor ein paar Jahren noch mal zu Gesicht. Seitdem ist es sehr still um das Eichhörnchen geworden.

zigartig ist) trifft auf nur wenig Angebot (weil das Spiel nicht oft verkauft wurde). Es gibt aber noch andere Wege, in den Genuss von Conker's Bad Fur Day zu kommen.

Die Xbox-Neuauflage

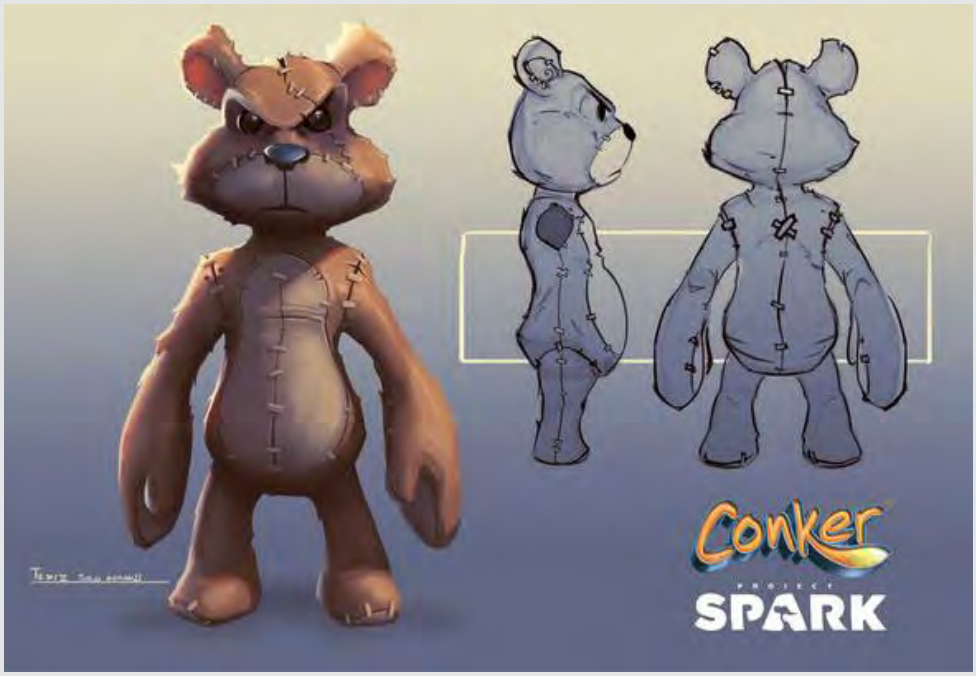
Rare gehört seit dem Jahr 2002 zu Microsoft – eine schmerzliche Tatsache, der sich viele Nintendo-Fans bis heute nur allzu bewusst sind. Unter dieser neuen Schirmherrschaft legte das legendäre britische Entwicklerstudio Conker's Bad Fur Day nur rund vier Jahren nach dem ursprünglichen Release für die erste Microsoft-Konsole Xbox neu auf; unter dem Titel Conker: Live & Reloaded. In dieser Version ist einiges anders als beim Original. So bietet die Neuauflage einen umfangreichen Onlinemodus, daher auch der neue Name, der einen Teil des Namens vom Onlinedienst der Xbox enthält: live. Über das weltweite Netz können so bis zu 16 Spieler zusammen zocken. Nicht jedoch die genialen Multiplayer-Spiele des Originals, sondern in einem ganz neuen Modus. Des Weiteren wurde die Grafik für das Remake aufgehübscht, gleichzeitig wurden aber viele der Texte zensiert, was der Neuauflage den absurden Humor zwar nicht komplett raubt, zumindest aber doch spürbar beschränkt. Heutzutage ist diese Version übrigens die vermutlich günstigste und am leichtesten erhältliche Variante von Conker's Bad Fur Day, Microsoft vertreibt das Spiel bis zum heutigen Tag online; unter anderem für die aktuelle Microsoft-Konsole Xbox One. Besonders im Hinblick auf die horrenden Preise für das N64-Original auf dem Gebrauchtspielemarkt eine Überlegung wert, will man das Game selbst spielen und verfügt ohnehin über entsprechende Microsoft-Hardware.

Aussichten

Wird es irgendwann ein zweites Conker geben? Aktuell stehen die Chancen eher schlecht. Rare begann nach dem Release der Xbox-Version tatsächlich mit den Arbeiten an einem Sequel namens Conker: Gettin' Medieval, die Arbeit daran wurde aber eingestellt, das Game niemals veröffentlicht, geschweige denn fertiggestellt. Das Spiel sollte den Fokus auf Multiplayer setzen und bot nach dem angepeilten Plan nicht Conker als Protagonist, sondern andere Figuren aus dem Universum des Spiels. Im Jahr 2015 trat er dann noch mal im Rahmen von „Project Spark" bei Rare auf, einige geplante Nachfolger zur ersten Episode dieses Projekts wurden aber ebenfalls gestrichen. Seitdem ist es endgültig ruhig geworden um das Eichhörnchen mit der Trinksucht. Natürlich ist eine Neuauflage oder ein Neustart niemals auszuschließen und viele Fans wünschen sich das sicher auch, es gibt bis dato aber keinerlei Hinweise darauf. So bleibt derzeit neben dem hehren Wunsch und Träumen von einem Nachfolger vor allen Dingen eines: die Freude am Nintendo-64-Original, an seiner Genialität, an seiner Originalität und an seiner ganz besonderen Geschichte. Wahrscheinlich sollten wir allen Stimmen zu Dank verpflichtet sein, die den ersten familienfreundlichen Prototyp des Spiels kritisierten. Bestimmt wäre das Spiel auch gemäß dem ursprünglichen Plan gut geworden. Niemals aber wäre so ein absurdes Meisterwerk entstanden. Denn: Genau das ist Conker's Bad Fur Day.

Johannes Gehrling

„Parental Advisory": Den ikonischen US-Warnhinweis für Eltern sah man auf Nintendo-64-Spielen nur extrem selten, bei Conker aber war er angebracht.



Bei „Project Spark" bekamen neben Conker auch die Tediz neue moderne Konzeptmodelle. Es erschien aber lediglich die erste Episode von „Spark", die weiteren geplanten Conker-Inhalte wurden letztlich gestrichen und niemals veröffentlicht.

MEINUNG
Johannes Gehrling

Selten hat die Welt so ein ungewöhnliches Spiel gesehen. Conker ist definitiv Kult!

Ich selbst bin mit Conker zum ersten Mal am Game Boy Color in Berührung gekommen, und zwar mit dem kinderfreundlichen Conker's Pocket Tales. Nettes Spiel, aber zu der Zeit sicher nicht mein Favorit für den Handheld. Nur wenige Jahre später erschien Conker's Bad Fur Day. Ich weiß noch, wie ich das Spiel kennenlernte: Als Leihgabe der örtlichen Videothek, erstmals gespielt mit meinem Bruder und einem guten Freund am Freitagabend im Multiplayer. Und ach, was waren wir sofort hin und weg von den genialen Modi im Mehrspieler-Modus und dem absurden Humor, den wir damals als Kinder natürlich noch lange nicht in Gänze erfassen konnten. Die geniale Absurdität begriff ich aber schon damals mit zehn, elf Jahren. Jahre später kehrte ich 2012 zu Conker's Bad Fur Day zurück, zwischenzeitlich erwachsen, und spielte mich zum ersten Mal durch den Singleplayer – als Kind sah ich davon nur die ersten 20 Minuten. Da verliebte ich mich erneut in dieses Rare-Meisterwerk. Vor Conker hatte ich noch nie ein vergleichbares Game gesehen und danach auch niemals wieder.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt und was hat die Redaktion bewegt?

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 20 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 2015
N-ZONE 2010
2000 N-ZONE

AUSGABE 05/2000

Vor 20 Jahren wurde die seinerzeit brandneue N-ZONE – wie damals üblich – schon auf dem Cover von einem bestimmten Thema dominiert: Pokémon. So ragten einem bei Ausgabe 05/2000 nicht nur die freundlichen Gesichter von Ash Ketchum und seinem Pikachu entgegen, sondern dem Heft waren auch gleich wieder drei Pokémon-„Starkarten" beigelegt, genauso wie ein Doppelposter (Perfect Dark und … Pokémon natürlich) sowie 18 Aufkleber. Mit welchen Motiven? Selbstverständlich Pokémon. Im Editorial kündigte der damalige Redaktionsdirektor Hans Ippisch einige Neuerungen an. So wurde der Platz für Game-Boy-Inhalte im Heft erweitert, unter anderem durch ein Lexikon zum Handheld sowie News und Tipps zum Game Boy und größere Tests von GB-Spielen. Die Pokémon Zone fiel erstmals mit einem Lexikon und Charts ebenfalls größer aus, in der ganz neuen „Dolphin"-Rubrik wurden Themen rund um die später als Gamecube bekannte Nachfolgekonsole des Nintendo 64 behandelt. Apropos N64, für die 64-Bit-Maschine fanden Leserinnern und Leser im Vorschaubereich unter anderem Berichte zu Turok 3: The Shadow of Oblivion, The Legend of Zelda: Majora's Mask, Perfect Dark und Excitebike 64. Für den Game Boy wurde Pokémon Gelb: Pikachu Edition vorgestellt. Die Testsektion behandelte zum Beispiel Tarzan (81), Hydro Thunder (80) sowie NBA in the Zone (70) fürs Nintendo 64, also eher unbekanntere Titel und keine wirklich großen Kracher. Abgerundet wurde das Heft durch Leserbriefe, Cheats und Codes, eine Komplettlösung zum Spiel Winback, Lesertipps und – Achtung, oldschool! – Kleinanzeigen der N-ZONE-Leserschaft.

TUROK 3: THE SHADOW OF OBLIVION

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

EXCITEBIKE 64

AUSGABE 05/2010

Vor zehn Jahren herrschte in der Welt der Videospiele gerade etwas Flaute – aber nicht bei Nintendo! Die Japaner stellten seinerzeit den schließlich 2011 erschienenen neuen Handheld mit dem Namen 3DS vor, die N-ZONE berichtete entsprechend ausführlich über alle Neuigkeiten zur Neuheit. Außerdem ging es in der Vorschau in einem sechsseitigen Bericht um das nächste große Zelda-Spiel. Analysen, Fakten, Prognosen und Meinungen, so titelte das Magazin vor zehn Jahren. Einen ersten Blick wagte die Redaktion außerdem auf Super Mario Galaxy 2, Conduit 2, Tournament of Legends, No More Heroes 2: Desperate Struggle, Scribblenauts 2 sowie viele weitere Titel für die Wii. Im Testbereich konnten für die damals aktuelle Nintendo-Heimkonsole beispielsweise Monster Hunter Tri (88), Sin and Punishment: Successor of the Skies (85) und Naruto Shippuden: Clash of Ninja Revolution 3 (84) punkten. Für den DS kamen zum Beispiel Warioware: Do it yourself (83), Infinite Space (83) sowie Yu-Gi-Oh! 5D's World Championship 2010: Reverse of Arcadia (82) gut bei den Testern an. Darüber hinaus durften sich die Leserinnen und Leser über Kurztests zu den Spielen der Wii-Kanäle freuen, ebenso über ausgewählte Beiträge der Online-Community, zwei spannende Retro-Beiträge (zu Konsolenprototypen und zu Spiele-Remakes), Tipps und Tricks, das Spielerforum und die Leserbriefe. Zu guter Letzt landeten sowohl eine Komplettlösung zu Pokémon HeartGold und SoulSilver sowie ein Doppelposter mit Zelda/Pokédex-Motiv als Beilage im Heft.

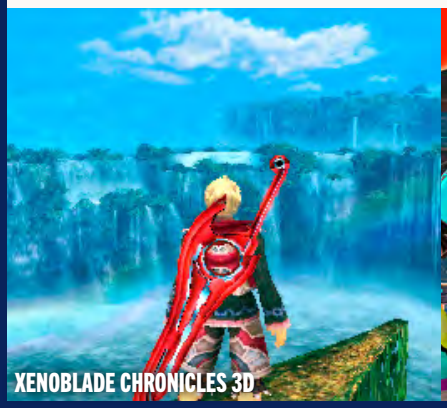
SUPER MARIO GALAXY 2

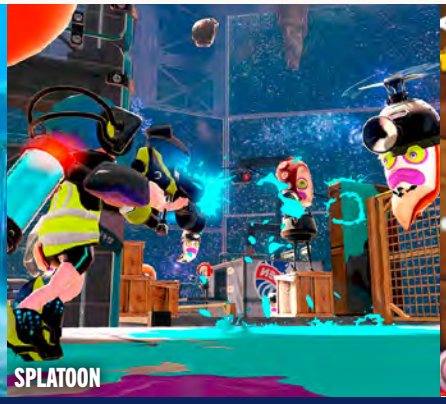
WARIOWARE: DO IT YOURSELF

NO MORE HEROES 2: DESPERATE STRUGGLE

AUSGABE 05/2015

Spannende Zeiten für Nintendo-Fans vor fünf Jahren! Warum? Gleich zwei große Ankündigungen machte das japanische Unternehmen damals. Erstens gab man erste Infos zur nächsten Heimkonsole bekannt, damals noch unter dem Codenamen „Nintendo NX", die Ende 2016 als Switch enthüllt und im März 2017 schließlich erscheinen sollte. Außerdem gab man den Einstieg in die Welt der Mobile-Games bekannt. Damals ging man mit großen Ambitionen und vielen Versprechen in diesen neuen Geschäftsbereich. Was heute davon geblieben ist? Nun, zumindest erfolgreich ist Nintendo mit seinen Mobile-Games. Apropos Spiele, im Vorschaubereich ging es unter anderem um Splatoon für die Wii U sowie Lego Jurassic World, das sowohl für Wii U als auch 3DS erschien. Die Testsektion war, damals nicht unüblich, sehr übersichtlich, lediglich drei Titel wurden getestet. Das waren Kirby und der Regenbogen-Pinsel (83) für Wii U sowie Xenoblade Chronicles 3D (85) und Lego Ninjago: Schatten des Ronin (66) für 3DS. Doch auch viele weitere spannende Beiträge und Rubriken waren in der N-ZONE 05/2015 vertreten. Heutzutage keine eigene Rubrik mehr, wurden reine Downloadspiele damals noch in der Rubrik „Online" getestet. Ausführliche Retro-Artikel gab es zu Secret of Evermore und Eternal Darkness, jede Menge nützliche Tipps und Tricks zudem zu Xenoblade Chronicles 3D. Freuen durften sich Leserinnen und Leser zu guter Letzt auch über das Spielerforum, die N-ZONE-Superliga, Leserbriefe, das Thema des Monats, viele aktuelle News und noch vieles mehr.


XENOBLADE CHRONICLES 3D

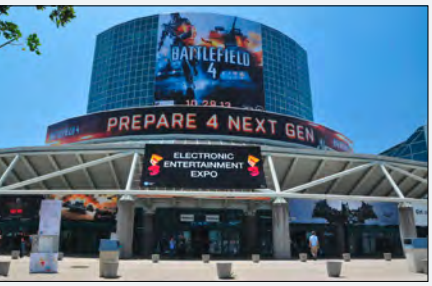

SPLATOON

KIRBY UND DER REGENBOGEN-PINSEL

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

KEINE E3 … KEIN PROBLEM?



Die E3 findet diese Jahr erstmals nicht statt, Grund dafür ist die anhaltende weltweite Covid-19-Pandemie. Doch ist das für Gamer überhaupt ein echtes Problem?

Während diese Zeilen entstehen, ist die Situation in Deutschland hinsichtlich Covid-19 noch ruhig und das tägliche Leben weitestgehend uneingeschränkt möglich. Vorsichtsmaßnahmen werden aber allerorts getroffen. Auch in den USA. Dort findet 2020 die E3 erstmals nichts statt. Zu groß die Sorgen um die mögliche Verbreitung des Virus auf der Messe, wo ja zigtausende Menschen aus aller Welt auf engem Raum zusammentreffen. Ersatzweise gibt es eventuell ein rein digitales Event, aber ob das zustande kommt, ist gar nicht mal so wichtig. Als viel relevanter empfinde ich die Frage: Macht das für uns Gamer überhaupt einen echten Unterschied, ob die Messe stattfindet oder nicht?

Bedeutungsverlust

Zuletzt hatte die E3 ohnehin schon an Bedeutung verloren, seitdem Big Player wie Sony dem Event fernbleiben. Auch viele andere Unternehmen aus der Branche nutzten die vergangenen Jahre zwar den Zeitraum der E3, aber nicht wirklich die Messe selbst, um bei Pressekonferenzen und anderen Präsentationen ihre Neuheiten vorzustellen. Und Nintendo ist eigentlich sowieso unabhängig von der E3. Die E3-Direct wird vorab fernab der Messe produziert und online ausgestrahlt. Das ist auch ohne die E3 ganz genauso möglich; wenn man möchte, sogar am gleichen Tag zur üblichen Uhrzeit. Problematisch ist der Ausfall eher für „business professionals“ aus der Spielebranche, die auf solchem Messen oft Deals abschließen und networken. Für die Spieler, vermute ich, ist die ganze Sache hingegen nicht sonderlich relevant. Wir seht ihr das? Schreibt mir dazu sehr gerne an johannes.gehrling@computec.de eine Mail mit euren Ansichten zum Thema.

Euer Johannes

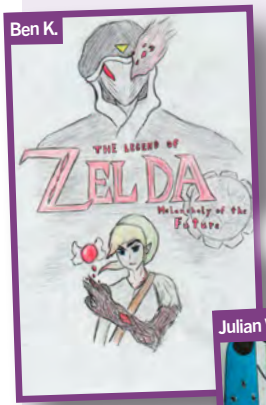
KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit Super Mario Maker wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Wow, so viel Kreativität! Danke für eure Zusendungen und Glückwunsch zum Gewinn, Dexter! Ihr wart alle sehr kreativ: Ben entwarf ein futuristisches Zelda, Bianca ein neues Rayman-Game, Lukas eine Konsole mit Bewegungskontrolle und Ganzkörper-VR, Julian eine verbesserte Switch, Jannis eine Museumsausstellung anlässlich 200 Jahren Nintendo, Mathis einen Zukunfts-Mario mit Fox-McCloud-Design, Sebastian ein Samus-Pikachu, Tom gestaltete die Verpackung eines neuen Pikmin (namens Pikmin Journey) und Yumestar entwarf eine neue Konsole mit verbesserter Gestensteuerung! Das nächste Motto lautet: Der dritte Bruder – Mario und Luigi haben einen weiteren Bruder, den ihr gestaltet! Zu gewinnen gibt es dieses Mal einen Überraschungspreis.Der Einsendeschluss ist **Sonntag, der 03. Mai 2020**. Fotos eurer Werke schickt ihr an katharina.pache@computec.de oder auf dem Postweg. Viel Spaß!

Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

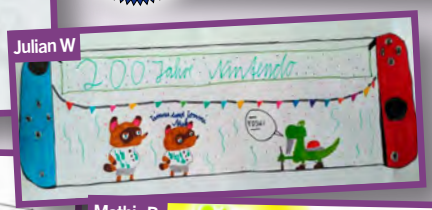
Ben K.



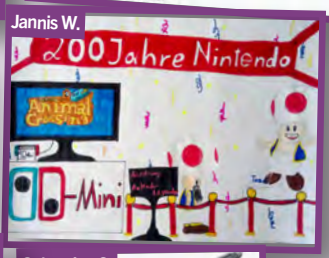
Dexter S.

Bianca B.

Julian W



Jannis W.



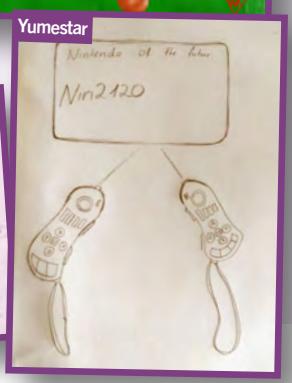
Lukas H.

Mathis B.

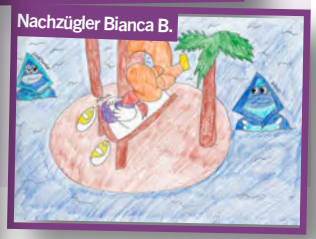
Sebastian S.

Tom

Yumestar



Nachzügler Bianca B.

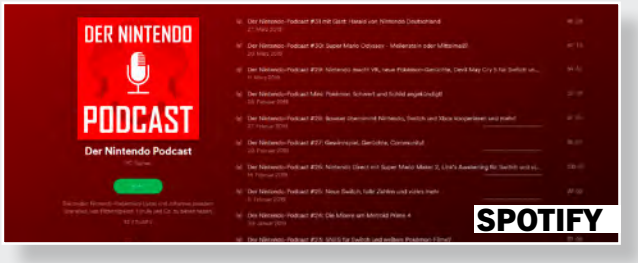


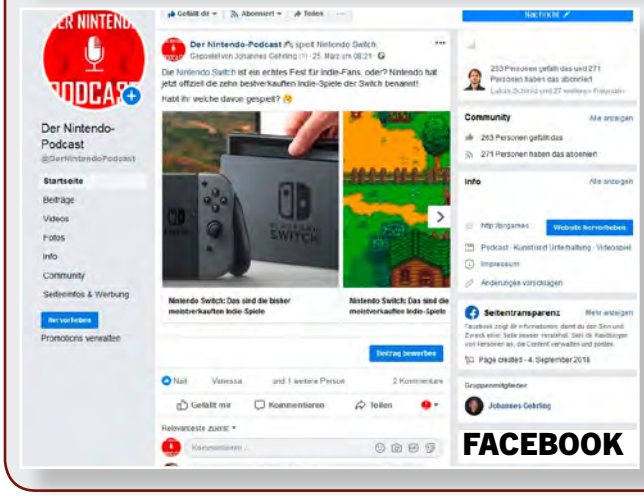
JEDE WOCHE NEU
DER NINTENDO-PODCAST

JETZT ANHÖREN!

Immer topaktuelle News in Sachen Nintendo, alles zur Switch, tolle Gewinnspiele und interessante Gäste erwarten euch regelmäßig. Und noch so viel mehr!

Nintendo hat eine Direct-Ausgabe veröffentlicht? Neue Infos zu einem heiß ersehnten Switch-Spiel? Was passiert gerade sonst so in der spannenden Nintendo-Welt? Auf all diese Fragen gibt es abseits der N-ZONE eine weitere Antwort: **Der Nintendo-Podcast!** In jeder Ausgabe besprechen Johannes und Lukas, gelegentlich unterstützt durch Katha, die spannendsten Nintendo-News, geben Einblicke in Hintergründe und berichten von Events, Spieleindrücken und vielen anderen interessanten Themen um Switch, 3DS und Co. Manchmal erwartet euch ein toller Gast aus der Spielebranche oder alles dreht sich um ein besonders herausragendes Spiel. Weil uns zudem die Community, also die Hörerinnen und Hörer, ganz besonders am Herzen liegt, beschäftigen wir uns immer auch mit Beiträgen, Fragen, Lob, Kritik und allem, was ihr uns sonst noch zu sagen habt. Ihr findet **Der Nintendo-Podcast** auf allen populären Plattformen. Und das Beste: Alle Folgen des Podcasts sind völlig kostenlos verfügbar!





Alle Infos im Überblick:

- **Wann und wie oft erscheinen neue Folgen?**
  - Die neue Folge gibt es immer am Mittwoch um 15 Uhr.
  - Bei wichtigen Ereignissen auch zwei Folgen pro Woche!
- **Wo kann ich den Podcast hören?**
  - Apple Podcasts, Spotify, Google Podcasts, YouTube, Pocket Casts, Stitcher, PlayerFM, RSS-Feed, Download und weitere
- **Wo werde ich Kommentare, Fragen und mehr los?**
  - Auf Facebook: „Der Nintendo-Podcast“ (goo.gl/jo1noL)
  - In den Kommentaren auf YouTube (goo.gl/wHBnyJ)
  - Auf pcgames.de, videogameszone.de und gamesaktuell.de
- **Gibt es besondere Podcast-Ausgaben?**
  - Gäste, zum Beispiel Folge #31 (Harald Ebert von Nintendo)
  - Retro-Spiele, zum Beispiel Folge #8 (The Legend of Zelda: Ocarina of Time), Folge #20 (Banjo-Kazooie)
  - Aktuelle Spiele, zum Beispiel Folge #30 (Super Mario Odyssey)
  - Nintendo-Konsolen, zum Beispiel Folge #34 (Nintendo 64)
  - Spezialausgaben, zum Beispiel Folge #75 (Nintendo-Quiz)
- **Gibt es auch etwas zu gewinnen?**
  - Ja, immer wieder gibt es Gewinnspiele, meist auf Facebook!
  - Zu gewinnen gibt es Nintendo-Merchandise, Switch-Spiele, eShop-Guthaben, Download-Codes und mehr tolle Preise!

Hach ja, damals …

Jetzt wird's nostalgisch: Johannes schwärmt von besonderen Momenten und Spielen in seinem Zockerleben und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihre ganz persönlichen Erlebnisse zu schildern!

JOHANNES: Sehr verehrte Retro-Fans, auch diesen Monat darf ich euch zum Glück wieder zu einer weiteren Ausgabe purer Nostalgie begrüßen – herzlich willkommen bei „Hach ja, damals …", wo wir die Zeit zurückschrauben und uns dem Alten, aber Interessanten widmen. Zunächst möchte ich mich noch kurz bei euch bedanken. Ich habe nun schon mehrfach dazu aufgefordert, mir Beiträge zu dieser Rubrik zukommen zu lassen, und einige von euch haben das auch getan – super, damit ist „Hach ja, damals …" für die nächsten paar Monate gesichert. Nichtsdestotrotz aber nochmals die Bitte: Tut das sehr (!) gerne auch weiterhin! Ich bin mir sicher, dass in vielen von euch noch tolle Geschichten schlummern, die es wert sind, geteilt zu werden. Auch könnt ihr euch selbstverständlich mehrfach beteiligen. Also immer her mit euren Geschichten per Mail an johannes.gehrling@computec.de mit dem Betreff „Hach ja, damals". Eure Beiträge sind ja zeitlos, deswegen ist ein „Vorrat" an Texten wünschenswert. Nun aber genug dazu. Kommen wir zum heutigen Beitrag, der diesmal von Andi Hammerl stammt. Andi ist ein treuer N-ZONE-Leser seit Jahrzehnten und lebenslanger Nintendo-Fan. Schon in der Vergangenheit waren seine Texte an dieser Stelle zu lesen, stets sehr unterhaltsam, kurzweilig und interessant. Ging es dabei bisher immer um schöne Erinnerungen, wird der Ton heute durchaus etwas ernster, die Thematik ist nicht ganz so fröhlich. Es geht darum, wie es war, als Gamer und Nintendo-Maniac aufzuwachsen in einer Zeit, in der Videospiele noch nicht so gesellschaftlich anerkannt waren wie heute, im Gegenteil. Doch ich will gar nicht zu sehr vorgreifen, lest am besten selbst, was der gute Andi zu erzählen hat.

Hallo Hannes, hallo liebe Leser! Unglaublich, wie sich innerhalb der letzten Jahre das Weltbild gegenüber Spielen verändert hat. Galt der Videospieler früher als DAS Musterbeispiel für Hinterwäldler, ein Mensch mit mangelhaften sozialen Kompetenzen – quasi schon fast als Freak – so wird das Medium heutzutage weitaus besser akzeptiert. Vermehrt erwischt man heute „Otto Normalmenschen" beim Spielen am Smartphone oder gar an der Konsole. Die Welt der Videospiele ist sogar schon mehr oder weniger in der Politik angekommen und akzeptiert – wenn auch nach wie vor mit viel Nachhol- und Ausbaubedarf … Politik eben, aber anderes Thema. Wer von uns ein „alter Hase" ist, musste sich durch zahlreiche Vorurteile noch ordentlich durchkämpfen und hatte es demnach sicherlich häufig schwer damit, sein Hobby auszuleben. Oder wie war das bei euch? Ich war damals der einzige in meiner Familie, welcher videospielbegeistert war. Und das, obwohl meine ältere Schwester mit ihrem Game Boy die ersten Spiele in den Haushalt brachte. Für mich war Nintendo von Anfang an pure Magie. Mein absoluter Kindheitsheld war, wie wohl bei den allermeisten Nintendo-Fans, natürlich Mario. Kaum jemand meiner Kindergartenfreunde wusste etwas mit Mario und Co. anzufangen, mit wenigen Ausnahmen. Hier kannten die Kinder jedoch meistens eher die „Super Mario Bros. Super"-Show aus dem Fernsehen und weniger die eigentlichen Spiele. Zum Glück hatte ich (und habe noch bis zum heutigen Tag!) meinen Kumpel Beni an meiner Seite. Schon im Kindergarten spielten wir Super Mario mit den großen Duplo-Bausteinen. Wenn unsere Bauten über Lava hüpfen mussten und arme Schildkröten massakrierten, sahen uns die Erzieherinnen zwar etwas ratlos an, aber den anderen Kindern gefiel das und sie spielten ohne weitere Ahnung munter mit.

Über die Jahre durfte man abseits des Freundeskreises, nämlich vorrangig bei den „spießigen Erwachsenen", folgende Sätze hören: „Spiel nicht so viel, sonst bekommst du viereckige Augen!", „Schalte die Kiste aus!", „Du musst raus aus dem Haus und mit Freunden spielen!", „Das ist alles Schmarrn, da wird man blöd!" oder der Klassiker „Du lebst auf einem anderen Planeten!". Videospiele stellten in den Augen jener, die nichts mit der Materie am Hut hatten (und auch nicht haben wollten), nichts anderes dar als die effektivste Methode, gewalttätig und seltsam zu werden. Zu meiner Verteidigung: Ich war trotz mei-

ner enormen Freude an Nintendo ein Naturkind, verbrachte sehr viel Zeit mit meinen Freunden draußen an der frischen Luft und im Wald. Und: Ich bin trotz der vielen Stunden mit Nintendo in meiner Kindheit „normal“ geraten! Gut, das behaupte ich (!) jetzt einfach, aber zumindest bin ich ein Sozialberufler mit hohem Ansehen bei der Klientel, also kann ich wohl weder allzu „abnormal“ noch „unsozial“ geraten sein. Mit den besten Freunden und Nachbarn Super Nintendo zu spielen, sich über besondere Errungenschaften auszutauschen oder gemeinsam Geheimnisse lüften war einfach schön. Wenn man von Außenstehenden dabei gehört wurde, kam immer nur die Frage, ob wir in einer außerirdischen Sprache sprechen, denn mit zahlreichen Begriffen konnten sie rein gar nichts anfangen. Lustig waren auch die teils entsetzten Blicke meiner Oma, als sie im Vorbeigehen Sätze wie „Bring ihn um!“ oder „Ich bin gestorben!“ hörte und sich unter Videospielen dadurch eigentlich nur grausame „Unterhaltung“ vorstellen konnte. Dadurch, dass in meiner Familie wie gesagt sonst niemand mein Hobby teilte, das änderte sich erst mit der späteren Geburt meines Bruders, war ich also der Freak hier. Für mich war es die ersten Jahre wirklich schwer, meine Sammlung zu erweitern, schließlich weigerten sich meine Eltern, mir Nintendo-Spiele zu Weihnachten oder zum Geburtstag zu schenken, ich solle doch lieber „gescheite Wünsche“ äußern. Wenn es nach ihnen gegangen wäre, hätte ich mit Super Mario 64 nur ein einziges Nintendo-64-Spiel benötigt; denn für was noch mehr, wenn ich meines immer wieder spielen kann?

Einige Jahre, bevor vor allem Nintendo mit dem DS und der Wii, aber auch die Smartphone-Apps die Videospiele in den Mainstream verfrachteten, gab es noch eine letzte neue Hürde, die es als Nintendo-Fan zu überwinden galt. Diese Phase traf sich bei mir gerade während der siebten Klasse und somit in Gesellschaft lauter pubertärer Mitschüler: Nintendo war doch voll uncool und kindisch! Die Playstation war cool, die Spiele erwachsen und konnten somit sogar ohne Probleme von den „älteren Nerds“ genossen werden. Das strauchelnde N64 mit dem zu der Zeit ungewollt präsenten „Nintendo ist für die ganze Familie und stets kindgerecht!“-Image ließ mich als Nintendo-Maniac sogar im eigenwilligen Kreis der Videospieler als Außenseiter und Sonderling erscheinen. Zu dieser Zeit leugnete ich zwar nie, dass ich Nintendo-Fan bin, posaunte es aber gleichzeitig nicht mehr in die Welt hinaus – jeder von uns kennt die erbarmungslosen Teenager, wenn sie Gründe zum Mobben suchen. Der mangelnde Erfolg des Gamecubes und das gleichzeitige Auftauchen der reifer wirkenden Xbox waren da auch nicht unbedingt förderlich … Kurzum: So gerne ich „Hach ja, damals …“ seufze, aber es war beileibe nicht alles schöner, einfacher und besser in der Vergangenheit. Um sein geliebtes Hobby zu zeigen, zu leben und überhaupt auszuleben, war es ein steiniger Weg für alle, die nicht erst mit DS und Wii zur Welt von Nintendo und Videospielen dazugestoßen sind. Heute sind Videospiele stellenweise schon symbolisch für Gemeinschaft, soziales Miteinander und keineswegs das Schadmittel, um jemanden gesellschaftsunfähig zu machen. Auch in der Popkultur sind Begriffe und Tatsachen aus der Videospielwelt angekommen und fester, akzeptierter Bestandteil davon. Sogar häufig richtig cool mittlerweile! Mich würde es interessieren, ob es dir und den Lesern in der Kindheit auch so gegangen ist, oder ob das unter anderem daran lag, dass ich auf dem Land aufgewachsen bin, wo auch heute noch so mancher spießig ist. Auf alle Fälle kann ich trotzdem behaupten, mich sehr darüber zu freuen, in der damaligen Zeit großgeworden zu sein! Auch wenn man meine Leidenschaft hier eher bemängelt hat und sie weniger gutheißen wollte: Dass ich bis heute noch so ein Fan bin, beweist eindeutig, dass ich mir treu geblieben bin!

Andi Hammerl

JOHANNES: Lieber Andi, zunächst einmal ganz herzlichen Dank für einen weiteren spannenden und äußerst interessanten Beitrag von dir! Auch, wenn das Thema heute nicht ganz so fröhlich ist, war es mir eine Freude, deine Zeilen zu lesen. Gleich mal vorweg: Ich kann sicher nicht alles, aber vieles davon sehr gut nachvollziehen, was du schreibst. Ich bin ja ein bisschen jünger als du, aber jetzt auch nicht allzu viel. Für mich als Gamer und Nintendo-Fan war es also sicher schon generell etwas leichter, aber ich kenne die Vorurteile von früher noch sehr gut. Mein großer Vorteil bei dem Thema war mein Vater, der schon selbst immer großer Gaming-Fan war. Entsprechend habe ich Konsolen und Spiele, PC und Internet nicht nur extrem früh bekommen, ich durfte im Grunde auch immer unbegrenzt spielen. Nicht nur das, gerade bei Spielen wie Pokémon oder Ocarina of Time hat mein Vater sogar mit großer Freude teils stundenlang beim Spielen zugeschaut. Die 90er-Version von Let’s Plays, wenn man so mag. Ich bin ihm heute sehr dankbar dafür, konnte ich am Ende so nicht nur mein Hobby zum Beruf machen, sondern bin auch durch und durch „digital native“ – ein großer Vorteil in der heutigen (Berufs-) Welt! Doch zurück zum Thema: Trotz all dem habe ich in Kindheit und Jugend auch viele Vorurteile aufgrund meines Hobbys, meiner Leidenschaft erfahren. Du nennst da ja schon die üblichen Verdächtigen. Gerade das mit den „viereckigen“ Augen hat sich mir tief ins Hirn gebrannt. Und natürlich die olle Killerspieldebatte. Nun ja. Das hat sich seitdem tatsächlich enorm gewandelt, zum Glück! Heutzutage ist Gaming, meinem Gefühl nach, nicht mehr geächtet, im Gegenteil. Man muss mittlerweile schon explizit nach Vorurteilen in der Gesellschaft suchen. Die findet man dann sicher auch, aber es ist eben absolut nicht mehr die Mainstream-Meinung. Und das ist doch wirklich fantastisch! Ich möchte hiermit, wie schon Andi auch, zuletzt noch den Staffelstab an euch weiterreichen, liebe Leserinnen und Leser. Schickt mir doch sehr gerne Beiträge mit euren Erfahrungen und Erlebnissen zu diesem Thema.

Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch bis heute im Kopf geblieben? Lasst mich und die Leser daran teilhaben! Schickt mir dazu eine Mail an johannes.gehrling@computec.de – ich liebe Retro nämlich über alles! Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name eventuell in einer der kommenden N-ZONE-Ausgaben abgedruckt wird.

SUPER MARIO MAKER 2
NEUE LESER-LEVELS!

Schaffe, schaffe, Levels baue: Super Mario Maker 2 ist erschienen und wir laden euch ein, eure Levels mit uns und der N-ZONE-Community zu teilen!

Kaum zu glauben … aber wir haben schon wieder April! Das heißt, Super Mario Maker 2 feiert bald schon ersten Geburtstag. Im Juni 2019 kam das Spiel auf den Markt, genau genommen nur kurz nach der damaligen E3. Apropos E3: Die fällt heuer aus, zu groß sind die Sorgen vor einer Verbreitung von Covid-19-Viren auf der Messe. Mehr Infos dazu findet ihr im „Aktuelles"-Bereich dieser Ausgabe, außerdem beschäftigt sich Johannes in seiner Kolumne auf der ersten „Interaktiv"-Seite mit der Thematik und der wichtigen Frage, ob das für Gamer eigentlich so schlimm ist. Doch zurück zum eigentlichen Thema. Super Mario Maker 2 ist schon fast ein Jahr alt. Wir freuen uns, dass ihr uns noch immer eure Level-Kreationen zukommen lasst, vielen Dank dafür! Tut das sehr gerne per Mail an johannes.gehrling@computec.de mit dem Betreff „Mario Maker" auch weiterhin. Wir drucken so lange eure IDs hier ab, wie wir Einsendungen von euch erhalten. Es gibt nichts zu verlieren! Ganz egal, ob Speedrun-Wettbewerb, Zelda-Abenteuer, Rätsel-Aufgabe oder etwas ganz anderes … sämtliche Levels sind selbstverständlich herzlich willkommen! Ihr könnt uns so viele IDs auf einmal schicken, wie ihr wollt. Wir drucken dann pro Ausgabe immer maximal drei IDs einer einzigen Person auf einmal ab. Früher oder später landen somit alle Levels, die ihr uns mitteilt, auch im Heft. Ist doch super, oder? Selbstredend könnt ihr uns ebenso eure Baumeister-IDs zukommen lassen, auch die drucken wir liebend gerne für euch ab. In diesem Sinne: Fröhliches Bauen, fröhliches Spielen, fröhliches Entdecken – das wünschen wir all unseren Mario-Maker-verrückten N-ZONE-Leserinnen und –Lesern!

Die neuen Leser-Levels!

Auch im vergangenen Monat haben wir wie schon seit einiger Zeit wieder einige tolle Einsendungen von euch erhalten, dafür schon mal vielen lieben Dank! Bei den auf dieser Seite aufgeführten Leser-Levels handelt es sich um Einsendungen der N-ZONE-Leser wie auch um Einsendungen unser Podcast-Community. Alle Infos zu „Der Nintendo-Podcast" mit Lukas, Johannes und Katha findet ihr, wenn ihr dieses Heft ganz genau zweimal zurückblättert. Nun aber wollen wir zum Wichtigsten kommen und eure kreativen Kreationen gebührend feiern und euch den definitiv sehr wohlverdienten Ruhm sowie die Begeisterung und Anerkennung der N-ZONE-Leserschaft zukommen lassen. Hier sind weitere eurer Level-IDs aus Super Mario Maker 2:

Markus Katzenberger
- YVN-RBD-VWG

FireYoshi5
- QY1-G3K-9FG
- VNY-XVN-7DF

Daniel L.
- C8N-3HV-2YG
- 83J-69K-4PF
- D1Q-XNG-1GG

Vielen Dank an alle Bauherren und -damen, hoffentlich findet ihr auf diesem Wege viele neue Spieler eurer eingereichten Levels und Fans eurer Kreationen. Tipp: In Super Mario Maker 2 könnt ihr einen Baumeister abonnieren, dann verpasst ihr keine Levels des Spielers mehr. Schickt uns weiterhin fleißig eure Level-IDs, auch in den nächsten Ausgaben drucken wir an dieser Stelle wieder einige davon ab.

Viel Spaß beim Bauen und Spielen!

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erratet, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Nachdem beim letzten Mal nur vergleichsweise wenige von euch den Cover-Ausschnitt richtig erkannt (und vor allem auch eingesendet!) haben, gestalteten wir das Rätsel nun wieder etwas leichter. Und siehe da, auf einmal trudeln auch wieder deutlich mehr korrekte Antworten ein, sodass die unten stehende Liste der Leserinnen und Leser mit richtiger Lösung diesmal wieder deutlich länger ausfällt. Schön! Diesmal bekamen wir bis zum Stichtag 44 zutreffende Teilnahmen, beim letzten Mal waren es genau elf – also eine glatte Vervierfachung! Anders ausgedrückt ein Zuwachs von rund 363% in absoluten Zahlen, nicht schlecht. Doch welches Spiel war eigentlich gesucht? Es handelt sich um ein Game auf einer ziemlich ungewöhnlichen Cartridge mit integriertem Vibrationsmodul, das im Oktober 2000 bei uns erschienen ist: Pokémon Pinball! **Ilona Koschi** wurde von uns als glückliche Gewinnerin per Zufall auserkoren. Wir wünschen dir ganz viel Spaß und Freude mit dem Überraschungspaket und danken auch allen anderen Teilnehmern für die rege Teilnahme! Neben **Ilona** haben das Cover außerdem richtig erkannt:

Und welches Game ist diesmal gesucht?

Stefan Stelzer, Andreas Haidlinger, Andi Hammerl, Ingrid Liebe, Patrick Stendel, Pascal Felsenbeck, Kathrin Himmelstoss, Stefan Koller, Katrin Vogel, Ines Müller, Werner Linzmeier, André Möller, Marcel, Tobias Jasper, Florian Fischer, Georgina, Lisa M., Kjell Prochnow, Thomas Krull, Angelina Subeska, Angela Schloßnagel, Kimberly Brickmann, Susanne Dassler, Raphael Döhn, Johannes Albers, Thorben Pignolo, Martin tho Seeth, René Fischermann, Elvis Allert, Lea Werner, Luke Becker, Marcel Schichtel, Sara-Lena Baldus, Dexter Schlossnagel, Marc-Philip Junge, Patrick Ebnöther, Roman Mildner, Jan Rossius, Alex, Christoph Kamrad, Markus Krull, Julia und Benj.

Schickt uns eure Antwort bis zum **03. Mai 2020** an johannes.gehrling@computec.de! Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden abgedruckt. Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter, der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Die Teilnehmer erklären sich damit einverstanden, dass ihre Namen abgedruckt werden.

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 04/2020 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

• Den ersten entdeckten und mitgeteilten Fehler der letzten Ausgabe findet ihr auf Seite 29 bei der Vorschau zu Doom Eternal von Felix. In einer der Bildunterschriften schreibt er „fanastisch“ statt „fantastisch“. Klingt ganz witzig, ist aber natürlich falsch. Danke an Alessandro für den Hinweis!

• Weiter geht es auf Seite 65 mit dem Test von The Turing Test, ein Artikel von Lukas. Am Ende vom Fließtext fehlt hier der Autorenname. Bemerkt und uns gemeldet hat das Bo van Loon – herzlichen Dank!

• Weiter geht es nur eine Seite danach beim Test von Devil May Cry 3 Special Edition von Chris. „Wenn eine künstliche Intelligenz laut dem Test ist der Lage ist“ schreibt er dort, eines der beiden „ist“ müsste natürlich ein „in“ sein. Danke Andi Hammerl für die Aufmerksamkeit!

• Und noch mal der Test von Devil May Cry 3, noch mal eine Seite weiter. Im ersten Absatz erzählt Chris von einem „Emergiemanipulator“. Entweder ist das ein ganz spezielles Gerät, das niemand außer Chris kennt, oder er hat einfach nicht aufgepasst – vermutlich das Letztere. Danke schön nochmals Andi Hammerl für den Hinweis!

• Wir springen weiter zur Retro-Rubrik, genauer genommen zu Kathas Beitrag zu Pokémon Stadium auf Seite 80. Dort schreibt sie einmal „Okarina of Time“ statt, selbstverständlich, Ocarina of Time. Hoffentlich nur ein Vertipper! Vielen Dank an Florian Yasseri fürs Hinweisen.

• Und noch mal der gleiche Artikel von Katha, nur diesmal über den kompletten Umfang des Beitrags. Sie bezeichnet nämlich Mewtu in ihrem Text durchgehend als „Mewto“. Das ist offensichtlich eine falsche Schreibweise für das berühmte Psycho-Pokémon. Erneut geht der Dank für die Aufmerksamkeit und das Hinweisen an Andi Hammerl.

• Unser letzter Patzer führt uns in die Interaktiv-Rubrik, genau genommen auf 91 beim N-ZONE-Cover-Raten. Zuständig hierfür ist Johannes. Im Text behauptet er dort fälschlicherweise, Metroid: Other M wäre für den Gamecube erschienen. Hilfe! Richtig wäre natürlich Wii – wie konnte das denn passieren? Wissen wir auch nicht. Was wir aber genau wissen: Unsere beiden Leser Kristof Rupprecht und Thomas Krull haben den Fehler beide entdeckt und mitgeteilt, daher vielen lieben Dank euch zwei!

Wegen Home Office diesmal ersatzweise mit Wintermütze: Johannes!

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de! Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der kommenden N-ZONE-Ausgabe abgedruckt wird.

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Dieses wunderschöne Kunstwerk stammt von unserem Leser Ricardo. Der spielt in letzter Zeit wieder öfters Pokémon Go und fühlte sich daher inspiriert, ein Pokémon-Motiv auf Leinwand zu bringen. Wir sagen danke und Respekt für diese Kunst!

FANPOST

Liebe N-ZONE,
fast seit Anbeginn deiner Zeit durchgängig freue ich mich monatlich erneut darauf, dich zu lesen, um mich auf einen aktuellen Stand zu bringen. Was deine liebe aktuelle Redaktion, was ihr dort alles Interessantes in Heft 03/2020 gefüllt habt, das ließ mich das Heft schon fast auf dem Weg zur Kasse durchlesen. Wo ich üblicherweise „ordentlich“ von vorne nach hinten vorgehe, musste ich dieses Mal direkt mit dem Retro-Artikel zu Majora’s Mask beginnen. Doch auch der Magazin-Teil mit ausführlichen Informationen zur Speedrunning-Szene, mit der Shitstorm-Zusammenstellung und euren Spiele-Crossover-Vorschlägen zog mich in den Bann. Mein allergrößtes Lob dafür an euch, die ihr mich in all der regelmäßigen Qualität doch noch einmal überraschen konntet. Immer weiter so mit eurer Liebe zu Spielen und zu Nintendo; es ist eine große Freude, sie so geteilt und verbreitet zu sehen. Euer Leser

Sascha

N-ZONE: Lieber Sascha, herzlichen Dank für deine vielen lieben Worte, die uns übrigens auf dem Postweg als handschriftlicher Brief ereilten; das passiert heutzutage nur noch sehr selten! Wir freuen uns natürlich enorm, dass die die Ausgabe so gut gefallen hat und dass unsere Beiträge dein Interesse getroffen haben. Und selbstverständlich setzen wir alles daran, dass das auch in Zukunft so bleibt! :-D

KUNST

Hallo Johannes,
da ich zurzeit wieder vermehrt Pokémon Go spiele, hatte ich eine Idee, und habe mal wieder etwas Neues gezeichnet, diesmal eine Pokémon-Leinwand mit den Maßen von 50 mal 80 Zentimetern. Mit Ash, Pikachu und Hoopa. Ansonsten wünsche ich euch noch eine schöne Zeit, macht weiter so mit eurem Magazin! Beste Grüße,

Ricardo

JOHANNES: Hallo Ricardo, vielen lieben Dank für deinen Beitrag und allen voran natürlich für dein wunderschönes Kunstwerk! So eine große Leinwand mit Pokémon-Motiv … das wäre auch in unseren Redaktionsräumen sehr verlockend. Wir hoffen daher, du hast einen angemessenen Platz für dein Gemälde gefunden, wo es auch die verdiente Aufmerksamkeit bekommt. Wenn du mal wieder den Zeichenstift schwingst, melde dich gerne wieder inklusive Bild bei uns. Wir drucken dann auch das gerne ab! :-)

DR. MARIO

Liebes Team der N-ZONE,
ich hoffe, ihr habt die Grippewelle 2020 bisher gut überstanden. Mich hatte es dagegen leider voll erwischt. Aber da man in allem Schlechten was Positives sehen sollte, habe ich die Zeit auch genutzt, um meinem Hobby weiter nachzugehen. Dabei sind einige Bügelperlenwer-

Von Ewald Hojesky, einem langjährigen treuen N-ZONE-Leser stammen diese Bilder der selbst erschaffenen Nintendo-Kunst an Alltagsgegenständen. Sehr schön!

ke entstanden. Dr. Mario passt doch beispielsweise ganz gut dazu, welcher mir Antibiotika verschrieb. Liebe Grüße, bleibt Corona-standhaft und haltet die Ohren steif,

Renke Kuiper

N-ZONE: Lieber Renke, vielen Dank für Beitrag und Bild und schön, dass du dich wieder bei uns meldest – denn das tust du ja regelmäßig! Die Grippewelle ging an uns zum Glück spurlos vorbei, da können wir uns nicht beklagen. In dem Moment, in dem diese Zeilen entstehen, sind wir auch alle noch Corona-negativ, arbeiten aber vorsorglich bereits seit ein paar Tagen im Home Office. Danke daher auch für deine Inspiration, die viele Zeit Zuhause in etwas Kreatives zu investieren. So ein paar hübsche Bügelperlenwerke im Nintendo-Stil (so wie deine also!) sind doch wirklich ein netter Zeitvertreib, wie wir finden. Oder nicht? :-D

ALLES NINTENDO!

Liebes N-ZONE-Team!
Lieber Johannes!
Diesmal schicke ich euch ein Foto von meiner selbstgemachten Umhängetasche im Nintendo Look. Mit einem Mario-Emblem, 1-Up- und Superpilz, einem Mario-Gesicht als Anhänger (Anmerkung: das Mario-Gesicht als Anhänger war bereits einmal in der N-ZONE) und einem befestigten NES-Controller und jeder Menge bunter Knöpfe. Schaut doch cool aus! Ich hoffe, sie gefällt euch genauso gut wie mir. Ihr dürft sie natürlich auch in der N-ZONE ablichten. Außerdem ein Foto von meinem Tablet mit Superpilz und Feuerblume und von meinen Kopfhörern mit 'M'-Emblem! Und zu guter Letzt ein paar Screenshots (Sperrbildschirm und Homebildschirm) von meinem personalisierten Tablet im selbst kreierten Luigi's-Mansion-Look. Freundliche Grüße aus Wien, euer langjähriger Leser (übrigens seit 2004),

Ewald Hojesky

N-ZONE: Liebsten Dank, lieber Ewald, für deinen Leserbrief und die vielen tollen Bilder! Wir finden: Mario- oder im Allgemeinen Nintendo-Merchandise geht ja sowieso immer. Ganz besonders auf und an Alltagsgegenständen, denn da hat man dann auch besonders oft Freude daran. Das gilt nochmals mehr, wenn es sich dabei auch noch um die Ergebnisse eigener schaffender Tätigkeit handelt, also wie in deinem Fall. Von daher: Unseren größten Respekt und höchste Anerkennung! Und außerdem ein beeindrucktes Staunen dafür, dass du „uns" schon seit 16 Jahren liest – wow! :-D

XENOBLADE

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich möchte euch sagen, dass ich wirklich gerne euer Magazin

Ewald Hojesky hat nicht nur Taschen, Kopfhörer und Co. mit dem Nintendo-Look versehen (siehe Bilder oben), sondern auch die Homescreens seines Tablets. So werden gleich mehrere Bildschirmseiten von Mario, Toads, Zelda, Figuren aus Luigi's Mansion und Co. bevölkert. Ein echter leidenschaftlicher Nintendo-Fan eben!

Unsere treue Leserin Kira Raito hat sich einmal mehr mit wunderschönen Kunstwerken im Nintendo-Look an uns gewandt. Unter anderem hat sie diesmal Pokémon- sowie Kid-Icarus-Uprising-Karten zeichnerisch umgestaltet und als Basis für ihre Leinwände benutzt. Wir verneigen unsere Köpfe vor so viel künstlerischem Talent – wow!

lese. Zum Beispiel in der Pause auf dem Schulhof, im Unterricht, falls da nichts passiert, bei Unterrichtsausfall, in der Straßenbahn, im Warteraum bei Terminen und an vielen anderen Orten. Dann schlage ich die aktuelle Ausgabe auf, um mich zu informieren, falls mir echt langweilig ist und ich nichts anderes zu tun habe als zu warten. Und das finde ich toll, deswegen habe ich das Heft immer bei mir. Aber zu den neueren Ausgaben: Es ist ein bisschen schade, dass die Spiele nicht mehr mit einem 100-Punktesystem bewertet werden, sondern mit maximal 10 von 10 Punkten. Ja, es ist legitim, dieses Bewertungssystem zu nutzen. Ich finde es deswegen trotzdem in Ordnung, wenn ihr Neuerungen am Magazin vornehmt, denn daran wird die ständige Weiterentwicklung eurer Redaktion deutlich.

Als unser Leser Renke Kuiper vor einiger Zeit von der Grippe erwischt wurde, nutzte er die Zeit Zuhause, um thematisch passende Bügelperlenbilder zu entwerfen. Sehr hübsch!

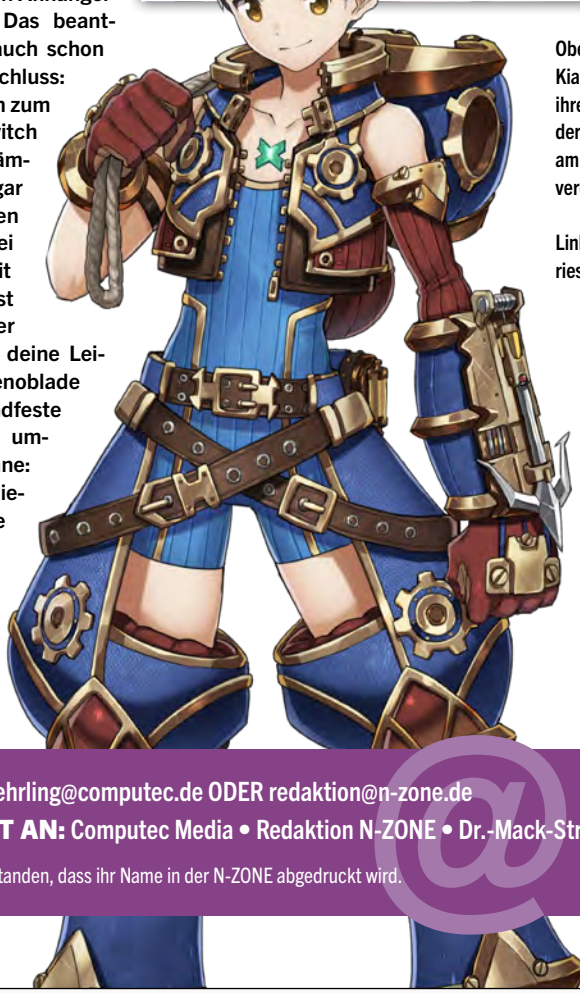
So, aber nun kommen wir zum eigentlichen Thema. Und zwar bekam ich an meinem Geburtstag von meiner großen Stiefschwester Xenoblade Chronicles 2 geschenkt, weil ich es unbedingt haben wollte. Und dieser Nintendo-Switch-Exklusivtitel von Monolith Soft hat mich einfach nur begeistert, denn die Geschichte, der Artstyle, die Musik und die Charaktere sind hier wirklich hervorragend, sodass ich dieses Franchise lieben gelernt habe. Allerdings hat mich die „Dark-Souls-Schwierigkeit“ auf dem normalen Schwierigkeitsgrad in Kämpfen richtig stark frustriert, somit es nur für Platz 2 meiner absoluten Lieblingsspiele gereicht hat. Außerdem wegen dem Ende, das ich hier nicht spoilern möchte, wegen dem ich wirklich am Boden zerstört war. Ich lag im Bett und tat erstmals nichts, weil ich irgendwie so traurig war. Seitdem habe ich angefangen, langsam Interesse an Animes zu finden sowie auch an JRPGs. Ebenfalls hätte ich auch ohne Xenoblade Chronicles 2 nie den ersten Teil auf der Wii nachgeholt, welches neben Unreal Gold zu einem meiner Lieblingsspiele wurde, obwohl meine Mutter und meine Großmutter meinen Spaß daran etwas geraubt haben, weil sie mich mit ihrem Hate über Xenoblade Chronicles genervt haben (besonders am Ende und beim finalen Bosskampf). Denn die beiden waren sehr ungeduldig und wollten unbedingt Fernsehen schauen. Fernsehsüch-

tig, hab ich mir da nur gedacht … Da ich so zum Fan dieser Serie wurde, dachte ich mir, wie es denn wäre, wenn ich eine der Spielfiguren aus dem Franchise als 3D-Origami basteln würde. Das hat dann etwa ein knappes halbes Jahr gedauert gedauert, bis ich Ende August letzten Jahres mit 3D-Origami-Dromarch, die Hauptklinge von Nia, fertig wurde. Später möchte ich gerne, wenn sich die Möglichkeit ergibt, all meine anderen 3D-Origami-Werke entweder an meiner Schule oder in einer Galerie der Stadt Jena ausstellen. Ich denke, durch dieses einzigartige Kunst wäre mir einige Anerkennung gewiss und vielleicht könnte ich damit sogar Geld verdienen. Das ist zu einem meiner großen Lebensziele geworden.

Oh, da fällt mir ein, dass ich noch meine Meinung zum Remake von Xenoblade Chronicles für die Nintendo Switch äußern wollte. Als ich die Ankündigung in der Direct sah, bin ich total ausgeflippt, obwohl ich nicht laut sein durfte, weil meine Mutter und mein Stiefvater schon schliefen, denn das hätte ansonst großen Ärger bedeutet. Und zum Glück – alter Schwede! – wurde mein Wunsch erfüllt, dass ich endlich ein Remake zu diesem fantastischen Game bekomme. Und das auch noch für die Switch; einfach nur großartig! Allerdings finde ich es schade, dass die Figuren in diesem Spiel eher wie im zweiten Teil ausschauen werden und nicht mehr wie im Original, wo sie wie Final-Fantasy-Figuren aussahen. Nichtsdestotrotz freue ich mich auf Xenoblade Chronicles: Definitive Edition am meisten, wenn es gerade nur um Nintendo-Spiele geht. Wie ist eure Sicht zu Xenoblade Chronicles: Definitive Edition? Ich werde euch und eurem Magazin weiterhin treu bleiben! :-) Mit freundlichen Grüßen von

Michael Yemets

N-ZONE: Lieber Michael, herzlichen Dank für deinen ausführlichen Beitrag. Der übrigens nicht dein erster ist, der hier im Heft landet! Zunächst einmal zu deinen eingangs erwähnten Aussagen zur Umstellung des Wertungssystems. Das ist nun ja auch schon eine gute Weile her und wir stehen weiterhin hinter dieser Entscheidung. Die Qualität eines bewerteten Spiels ist eben keine rein objektive Sache, gar nicht möglich. Daher ist es nur sinnvoll, ein simpleres Wertungsschema zu verwenden und stattdessen verstärkt auf den Fließtext als Wertungsmittel zu setzen. Aber du sagst ja selbst, du findest es legitim – finden wir auch! :-D Es freut uns außerdem, dass du so viel Spaß mit Xenoblade Chronicles hast und die Serie dir so ans Herz gewachsen ist. Johannes, der diese Zeilen hier schreibt, kann deine Enthusiasmus für die Spiele förmlich in deinen Worten spüren – super! Und definitiv ansteckend, auch wenn wir in der Redaktion nun nicht die allergrößten Anhänger dieser Serie sind. Das beantwortet hoffentlich auch schon deine Frage zum Schluss: Allzu viele Gedanken zum Remake für die Switch machen wir uns nämlich ehrlich gesagt gar nicht. Wir wünschen dir aber viel Erfolg bei deinen Plänen mit der Origami-Kunst und sind auch hier begeistert, dass du deine Leidenschaft für Xenoblade Chronicles in handfeste kreative Tätigkeit umsetzt. In diesem Sinne: Halt dich wacker, lieber Michael, melde dich natürlich gerne wieder mit einem Beitrag bei uns und viel Spaß beim Basteln! :-)

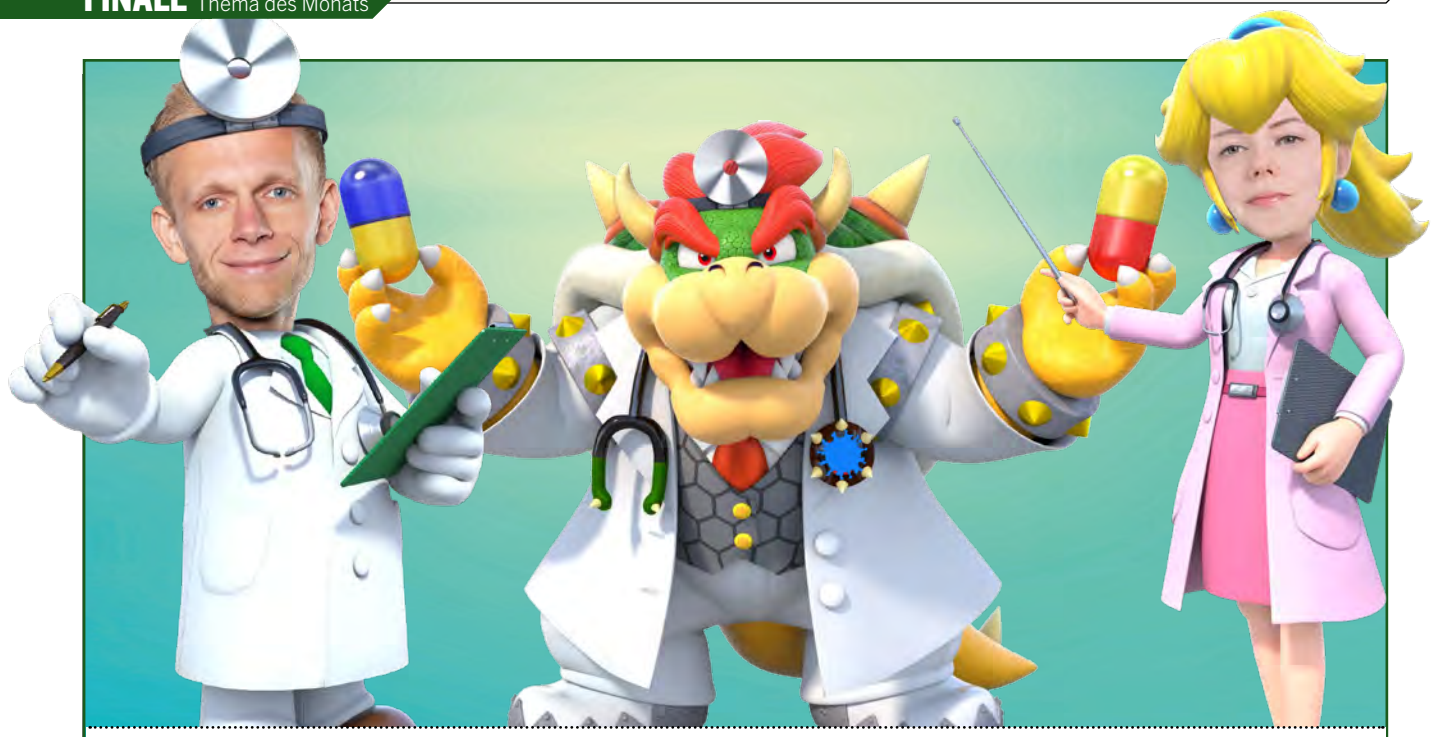


Oben: Fabienne Elaine Kialeinchen hat sich mit ihrem Freund Timo und deren Lieblings-Pokémon am Hafen von Orania City verewigt.

Links: Michael Yemets ist riesiger Xenoblade-Fan.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit Einsendung von Leserbriefen erklären sich Absender damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.



CORONA-KRISE: GUT FÜR NINTENDO?

Ja, eine steile, polarisierende These. Aber da sollten wir trotzdem mal drüber reden – kann Nintendo von den Krisenzeiten profitieren? Und wenn ja, auf welche Art?

KATHA: Nun, das Thema Pandemie ist allgegenwärtig – während ich diese Zeilen verfasse, weile ich isoliert im Homeoffice. Der Corona-Virus bedroht nicht nur die Gesundheit unzähliger Menschen, sondern auch deren Sicherheiten. Die Wirtschaft liegt teilweise brach, Großveranstaltungen werden abgesagt, auch in unserer Branche. Die E3 fällt dieses Jahr zum Beispiel einfach aus. Allerdings: Blickt man auf die Verkaufszahlen, zeigt sich ein interessantes Bild. Ring Fit Adventure etwa ist momentan ähnlich gefragt wie Klopapier (interessante Zeiten, in denen das als Kompliment gemeint ist) und Animal Crossing legt mal eben den besten Verkaufsstart aller Switch-Spiele hin und muss sich nur Pokémon geschlagen geben – aber nur, wenn man beide Editionen zusammenrechnet. Angesichts von Quarantäne und Ausgangssperren besteht da doch höchstwahrscheinlich ein Zusammenhang? Meinst du, Johannes, dass der Erfolg von Animal Crossing durch die Pandemie deutlich begünstigt wurde? Oder macht das nur einen kleinen Teil aus?

JOHANNES: Also, Katha, da sprichst du ja gleich mehrere Dinge an. Speziell, was New Horizons betrifft: Ich würde vermuten, das verkauft sich tatsächlich aufgrund der aktuellen Lage etwas besser. Das Problem an solchen Aussagen ist halt immer, wir wissen natürlich nicht, wie die alternative Realität ohne Pandemie ausgesehen hätte, und werden es auch niemals erfahren. Ein Effekt dürfte aber schon da sein, besonders bei einem so knuffigen und friedlichen Spiel wie Animal Crossing. Eskapismus ist für viele Menschen ein Weg, mit der Situation klarzukommen; und dafür eignen sich Videospiele schon grundsätzlich sehr gut und Animal Crossing wohl sogar nochmal ganz besonders. Generell allerdings hat Nintendo dennoch ein Problem in der aktuellen Situation: Es ist vergleichsweise stark vom Hardware-Geschäft abhängig. Nintendo muss die Switch verkaufen, und zwar oft, damit das Geld fließt. Hier läuft die Produktion nicht wie üblich und viele Läden auf der ganzen Welt sind geschlossen. Manche Onlinehändler versenden nur noch „Relevantes“. Das wird Nintendos Erfolg in diesem Jahr am Ende wohl doch gefährden. Oder was meinst du?

KATHA: Ja, das darf man nicht außer Acht lassen. Von den Vorbestellern der limitierten Switch mit Animal-Crossing-Design gibt es einige, die ihre Konsole noch nicht erhalten haben oder sie bislang nicht abholen konnten. Gut, die haben schon bezahlt, aber einfach so in den Elektronikmarkt spazieren, um sich das Spiel samt Konsole zu holen, fällt erst mal flach – so der aktuelle Stand Ende März. Unterschätzen sollte man diese Einschränkungen nicht. Auch die Software wird betroffen sein: In Japan hat die Pandemie zwar bislang weniger gravierende Einschnitte in Arbeits- und Privatleben hervorgerufen als in Europa und Amerika, dennoch denke ich, dass wir bei vielen Switch-Titeln mit Verschiebungen rechnen könnten. Die Hausmarken, die direkt in Japan programmiert werden, sind vielleicht nicht so stark betroffen, aber in den USA befinden sich jede Menge Studios. Dabei ist egal, ob Indie oder Triple-A, wenn Arbeitskräfte ausfallen, weil sie in Quarantäne müssen, wenn Deadlines dann nicht gehalten werden können und das Budget zur Neige geht, dann dauert alles etwas länger – oder wird vielleicht gleich gestrichen?

JOHANNES: Gestrichen wird wohl am ehesten dort, wo Studios aufgrund der Krise pleite gehen. Ansonsten, beispielsweise bei Nintendos eigenen Titeln, rechne ich mit Verschiebungen. Die Spieleentwicklung und die ganze Branche ist global und vernetzt, das muss man sich bewusst machen. Egal wo auf der Welt eine Notsituation die Gesellschaft (teilweise) lahmlegt, es wird immer auch den Rest der Welt treffen. Deshalb: Optimistisch und gesund bleiben!

Tolle Prämien im Shop!

NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren.

Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt des rechten Joy-Con oder auf dem Wii-U-Gamepad berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch/Wii U), Mario Kart 8 Deluxe (Switch), Super Mario Maker (Wii U), Super Smash Bros. Ultimate (Switch), Hyrule Warriors: Legends (3DS) und weiteren Titeln für Switch, Wii U und New Nintendo 3DS!

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

AUSGABE 06/2020
ab 20.05.20 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

DIE AUSWIRKUNGEN DER PANDEMIE (Magazin)

Ist die Krise bis zum Sommer überstanden? Noch können wir das nicht sagen, aber in der nächsten Ausgabe analysieren wir, was die Pandemie für die Videospielwelt bedeutet.

NEUE NINTENDO-SPIELE (Vorschau)

Jetzt aber: Kurz vor Redaktionsschluss gab es endlich eine neue Nintendo Direct. Im Mai berichten wir im Detail von all den tollen Neuheiten!

MINECRAFT DUNGEONS (Test)

Ab in die Minen! Für den Test zum Spin-off des modernen Klassikers Minecraft begeben wir uns unter die Erde und prüfen das Koop-Abenteuer auf Qualität.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC

MARQUARD MEDIA GROUP

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Geschäftsführer	Christian Müller, Rainer Rosenbusch
Brand/Editorial Director	Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiterin (V.i.S.d.P.)	Katharina Pache, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift.
Redaktion	Johannes Gehrling, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Olaf Bleich, Matthias Dammes, Christian Dörre, Benjamin Kegel, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Felix Schütz
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer
Layout	Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf
Layoutkoordination	Alexandra Böhm
Titelgestaltung	Matthias Schöffel
Produktion, Vertrieb, Abonnement	Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid

www.n-zone.de

Brand/Editorial Director	Maria Beyer-Fistrich
Redaktion	Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
Digital Director	Simon Fistrich
New Business	Viktor Eippert (Project Manager),
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign	Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Sales Director
Jens-Ole Quiel, Tel.: +49 911 2872-253;
jens-ole.quiel@computec.de
Anzeigenberatung Print/Digital
Judith Gratias-Klamt, Tel: +49 221 2716-252;
judith.gratias-klamt@computec.de
Alto Mair, Tel.: +49 911 2872-144;
alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser, Tel.: +49 911 2872-254;
bernhard.nusser@computec.de
Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift
E-Commerce & Affiliate
Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Frank Stöwer
Creation & Services
Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Sales & Publishing
Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)
Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg
Tel.: +49 40 468 567-100
www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de
Anzeigendisposition
Franziska Behme, Annett Heinze, anzeigen@computec.de
Datenübertragung
via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 33 (01/2020)

Abonnement – http://shop.n-zone.de
Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.
Post-Adresse:
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland
Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
*(€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)
Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00, Österreich: € 57,50, Ausland: € 62,00
ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: IPRESS CENTER Central Europe Plc., Nádas st. 8.; H-2600 Vác, Ungarn

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA GROUP

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE, WIDESCREEN
Marquard Media Polska:
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, SHOPPIEGO, ZEBERKA.PL
Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, SHOPPIEGO, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

Dein Zugang zur Entwickler-Szene

Abonniere jetzt das Magazin für Spiele-Entwicklung und Business-Development.

In Print- und Digitalform erhältlich

Available on the App Store

JETZT BEI Google Play

amazon apps Available on kindle fire

ALLE INFOS AUF

www.makinggames.biz/shop

Ein Produkt der COMPUTEC MARQUARD MEDIA GROUP

Ausgleichssport

Jetzt bequem
online bestellen
oder abonnieren

shop.playvier.de

Auch digital erhältlich | epaper.videogameszone.de

Ein Produkt der
COMPUTEC
MARQUARD MEDIA GROUP